PSX EXTREME

WIELKI TEST PLAYSTATION 2

OPISY

URBAN CHAOS
SYPHON FILTER 2
FEAR EFFECT
ISS PRO EVOLUTION
WWF SMACK DOWN
CRUSADERS OF MIGHT&MAGIC

RECENZJE

RIDGE RACER V
URBAN CHAO
syphon filte
DIE HA
DISC NO
SK8EN
CRUSADERS of Might and Magic
release

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

116 STRON!

Cena 6,80 PLN

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

32

kwiecień 2000

Mamy ją!

PlayStation 2

PSX
9 771429 172005 04

ISSN1429-[illegible]

PS EXTREME

ROK IV [illegible] 4/2000 (32)

Wydawca:
GRUPA PSX

Adres redakcji:
ul. Bolesława 68, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) [illegible] do 21
redakcja - [illegible]
wydawca - [illegible]

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ścierwa)
(numer tel. niemany ;)

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Gaida (Aju)

Redaktorzy:
Andrzej Stauczyk (LoW)
Piotr Figlowicz (Pietrek)
Mirosław Grabe (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Tomasz Kadel (HIV)
Artur Sokołowski (Mull)
Tomasz Starck (Star)
Piotr Starościk (ACE)
Marcin Teler (Myszka)
Maciej Zwoda-Adamski (Kail)

Współpracują:
Artur Wiskarczyk (Sasa)
Aleksander Wiszowski (Gamer)
Eliatek Majewski (Kujot)
Marcin Kurzawa (Nova)

Opracja graficzna:
Andrzej Stauczyk
Przemysław Ścierski
Mariusz Wawrzyk

Korekta:
Tomasz Kadel (HIV)
tel. kom. (0-602) [illegible]

Redaktor Satelitarny:
Wojciech Gaida (Aju)
International Public Relation
Steve Levy
Phone (+39) [illegible]
e-mail: [illegible]

Skład, łamanie
i przygotowanie do druku:
Andrzej Stauczyk
tel. kom. (0-601) [illegible]
Z Mac'a: Wawrzyk (Sun)

Dział prenumeraty:
Anna Majkut
Dyżury: wtorek od 13 do 15, piątek od 8 do 10
tel. (0-32) [illegible]

Druk:
Marquard Press S.A. Katowice

Dział reklamy:
Sebastian Kaplon
tel. kom. (0-602) [illegible]

Konto bankowe:
Bank Śląski w Katowicach
10501214-[illegible]

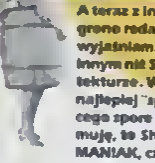
WSTĘPNIAK

'czyli brednie Ścierwa z różnych beczek'

HEJA HO!

Taka ftopa już się więcej nie powtórzy. Mam zapewnienie korektora technicznego. Koniec, kropka. Sprawa zamknięta. (nie chodzi tu bynajmniej o datę złotu)

PS2 leży obok mnie... Chętnie napisałbym w tym miejscu napisać, że SONY skopało mi solidnie tyłek i zmiażdżyło Dreamcasta, ale zamiast tego opowiem Wam historyjkę.
Gdy przed pięcioma laty zaimportowałem sobie japońskie PlayStation i trzęsącymi rękoma włożyłem jedną z dwóch zakupionych gier, mianowicie RIDGE RACERa, przeżyłem prawdziwy zawód. Nie tak to sobie wyobrażałem. Krótkie trasy, dziwny model jazdy, beznadziejne kolizje, grafika nie oszałamiająca. "PSX to śmieć" - pomyślałem. Miesiąc później dorwałem TEKKENa... na i szczęka mi dosłownie odpadła.
Zczajacie pewną analogię?



A teraz z innej beczki. W związku z pojawieniem się konsoli PS2 rozszerzyliśmy grono redaktorów o osobnika o pseudonimie Shiva. Tak, właśnie ten Shiva. Już wyjaśniam. PlayStation 2 to konsola nowej generacji, sprzęt o charakterze [illegible] innym niż Szarak, o bardziej zaawansowanej technologii i skomplikowanej [illegible] tekturze. W związku z tym powstało zapotrzebowanie na nowego człowieka, najlepiej "sprzątowca", dokładnie znającego się na rynku hardware owym i mającego spore doświadczenie. Wybór nie mógł być inny. A niezorientowanych informuję, że Shiva był jednym z najlepszych redaktorów nieistniejącego już pisma MANIAK, część osób kojarzyć go również może z grup dyskusyjnych na necie, na których się nie wąsku udziela. Shiva jest o osobą konkretną, nie owijającą w bawełnę - wali kawę na ławę i od razu wiadomo o co chodzi (jakby).

Na koniec kilka słów o Złocie. Sporo osób dzwoni i pyta się, czy to prawda, że takowa impreza w ogóle się odbędzie, bo podanej daty nie ma w kalendarzu. Odpowiadam - TAK. To nie jest ściema, że organizujemy pierwszy w historii powojennej Polski zlot posiadaczy PlayStation, który odbędzie się 30 kwietnia. "Czy są jeszcze miejsca?" - to kolejne pytanie. Odpowiadam - TAK. Miejsca są i BĘDĄ (powinny być do samego końca, więc jeśli ktoś dokona przedpłaty nawet 28 kwietnia i pojawi się z potwierdzeniem wpłaty, to ma ZAGWARANTOWANE, ŻE WEJDZIE). Bilet można również kupić przy wejściu na imprezę, ale ostrzegam, że może być tłok. Kolejne pytanie: co się będzie działo wieczorem i dlaczego niepełnoletni muszą opuścić party o 19:00?" Czemu? A widzieliście kiedyś siedemnastolatka w klubie GO-GO...?

Ścierwus

Posty:
HIV - [illegible] "siedem", [illegible] że mu się [illegible] wydłużyła do dwudziestu
Miejcie - [illegible] że [illegible] do recenzji gier na PS2 nie odbiją w pełni [illegible] ponieważ nie [illegible] porządnego sprzętu do zrzutów ekranowych
Magazyn - [illegible] się Nam kilka dni z powodu zamrożenia wokół PS 2 [illegible] tuszery i [illegible] raz testu na łepu-apu
Część osób nie dostała jeszcze nagród z Konkursu Wakacyjnego, za co nie [illegible] Redakcja - był on sponsorowany bezpośrednio przez firmę Świat Konsol ze Stargardu Szczecińskiego (tel. (091) 5786252) [illegible] redakcji PSX Extreme [illegible] na bezpłatnym przekazaniu odpowiedniej rywalizacji w czasopiśmie. Otrzymujemy telefony dotyczące [illegible] rzetelności tej firmy w stosunku do zwycięzców konkursu. Proszę osoby, [illegible] mają problem z [illegible] wygranych nagród o pisemną informację o tym fakcie. Listy należy [illegible] na adres Wydawcy [illegible] informujemy jednocześnie, iż pełną odpowiedzialność za skutki tego [illegible] firmę Świat Konsol
W całym [illegible] nie ma ani jednego żartu prima aprilowego (bo prima aprila to my rozładamy, [illegible] Wyszaj coś nektowi w Hyde Parku)

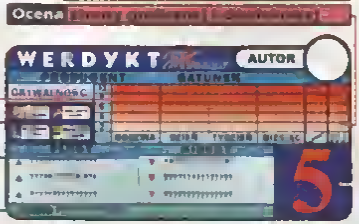
z g l R e d . j a k c j a

SPIS TREŚCI

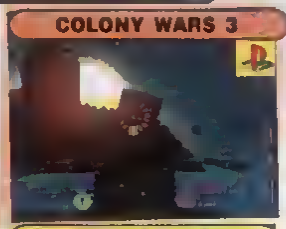
PLAYSTATION 2

32 numer PE został zdominowany przez PlayStation 2. I nie ma się czemu dziwić, gdyż w końcu doczekaliśmy się 4 marca, czyli daty japońskiej premiery tej cudownej maszynki, łączącej w sobie najlepszy salon gier video z dobrej klasy kinem. Ale czy napewno spełniła ona wszystkie nasze oczekiwania? Tego dowiecie się z mega testu Norbase oraz krótkich wypowiedzi pozostałych członków redakcji.

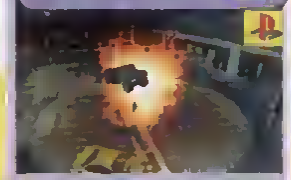
- Ocena ogólna (nie jest wypadkową ocen czytelników)
- Oceny innych, zainteresowanych zg(Red.)ów
- Zalety i wady ocenianej gry
- Info dotyczące obsługi peryferii i ilości graczy
- Ocena grywalności w przedziale czasowym
  - w trybie ONE or TWO PLAYER
  - w trybie MULTIPLAYER
- Ocena



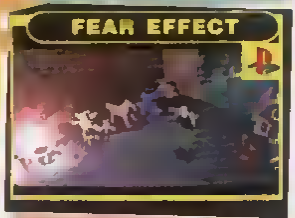
! Recenzje gier na PS2, w odróżnieniu od PSX'owych, mają zielone zabarwienie zarówno oceniaczek jaki górnych pagin.

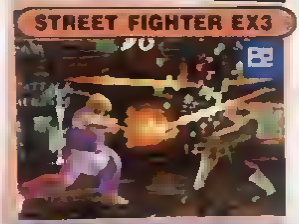

COLONY WARS 3


STREET SK8TER 2


DIE HARD 2


DRUMMANIA


FEAR EFFECT


STREET FIGHTER EX3


RIDGE RACER 5

organizator

Ogólnopolski Zlot Miłośników PlayStation

EXTREME PARTY

30* KWIECIEŃ

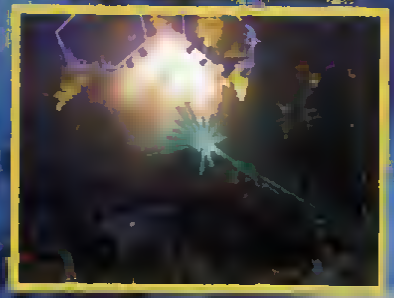
PIRAMIDA

3 turnieje!

Do wygrania:

3x

Szczegóły dotyczące poszczególnych turniejów znajdziecie w odpowiednich kącikach tematycznych w tym numerze



sponsorzy:

HURTOWNIA DRIVE Kraków

DEP GAMES PRO Mikołów

Media Markt

* Pomysł z 31 kwietnia nie był naszym błędem, jak niektórzy sugerowali (aż takimi debilami nie jesteśmy:). Tworząc reklamę zlotu nie byliśmy jeszcze pewni, czy odbędzie się on 30 kwietnia, czy 1 maja - stąd pomysł z '31' (kto miał wątpliwości, ten zadzwonił - i o to nam chodziło).

W programie:

10.00 **Nieoficjalne otwarcie - dla turniejowiczów**
Objaśniamy pokrótce rozgrywki turniejowe, zapisujemy chętnych, losujemy grupy/pary. 10.30 Zaczynamy grać.

12.00 **Oficjalne rozpoczęcie imprezy**
Wstęp, gadu-gadu, bla, bla, objaśnienie a co chodzi jakby.

12.30 **Pokaz ogólny PlayStation 2**
Po kolei pokazujemy wszystkie gry, jakie wyszły. Gra publiczność.

15.00 **Pokaz gier muzycznych na PSX i PS2**
Dance D. Revolution, Drummania, Stepping Selection, Guitar Freaks

16.00 **Pokaz filmu o życiu zg(Red.)a PE**
Hardcore'owe kawałki z redakcyjnego życia.

17.00 **Drugi pokaz PS2 - tylko najlepsze gry**
TTT, RR5, Dead or Alive 2, Typo-S, GT2000*

18.20 **Zakończenie turniejów.**
Zwycięzcy TK3 grają po browcu na TTT. Rozdanie nagród.

19.00 **Oficjalne zakończenie imprezy.**
Gadu-gadu, krótkie podsumowanko co i jak - i pa, pa.

20.00 **'Faza' dla dorosłych**
Kącik piwny (piwka prawdopodobnie za darmochę!), atrakcja specjalna ('namioty'), pokaz PS2 w czterech wymiarach, luzne gadki. Około 24.00 zakończenie...

PODCZAS TRWANIA ZLOTU LOKI I BUFI ORGANIZUJĄ W OSOBNEJ SALI POKAZ FILMÓW ANIME ZWIĄZANYCH Z GRAMI.

Na Zlocie będzie można zakupić konsole, gry i osprzęt po promocyjnych cenach. W sprzedaży również sprzęt RADICA

CRAZY COMPO!

Co godzinę zwariowane konkursy z nagrodami. Strzelanie pistoleczkiem, picie piwka na czas, bokszu itp.

CO TRZEBA WIEDZIEĆ:
- nie należy wyrzucać biletów po wejściu na imprezę
- osoby pełnoletnie winny mieć dowód osobisty
- należy zachowywać się przyzwoicie :)

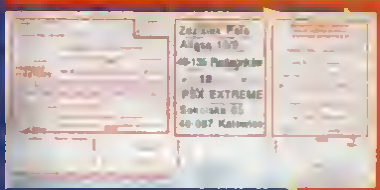
Wstęp 15 PLN

JAK TRAFIĆ? Poniżej zamieszczamy mapkę z oznaczonym miejscem ZLOTU (tj. PIRAMIDA w Chorzowie). Z Dworca PKP w Katowicach należy udać się na przystanek tramwajowy na Rynku, bądź bezpośrednio przed estakadą (ulica 3 Maja) i wsiąść do tramwaju linii 11, 8 lub 41 (z Rynku) jadącego w kierunku Chorzowa (w stronę Spodka). Należy wysiąść na 7, 8 lub 9 przystanku (licząc że 1 jest przy Spodku a 9 w centrum Chorzowa). Przystanki zaznaczone są na mapce. Bilet tramwajowy najlepiej zakupić w kiosku za 2.20 zł (połówka 1.10 zaś u motorniczego 3 zł!)

CHORZÓW ul. LWOWSKA 34

PRZEDPŁATA GWARANTUJE CI WEJŚCIE NA PARTY

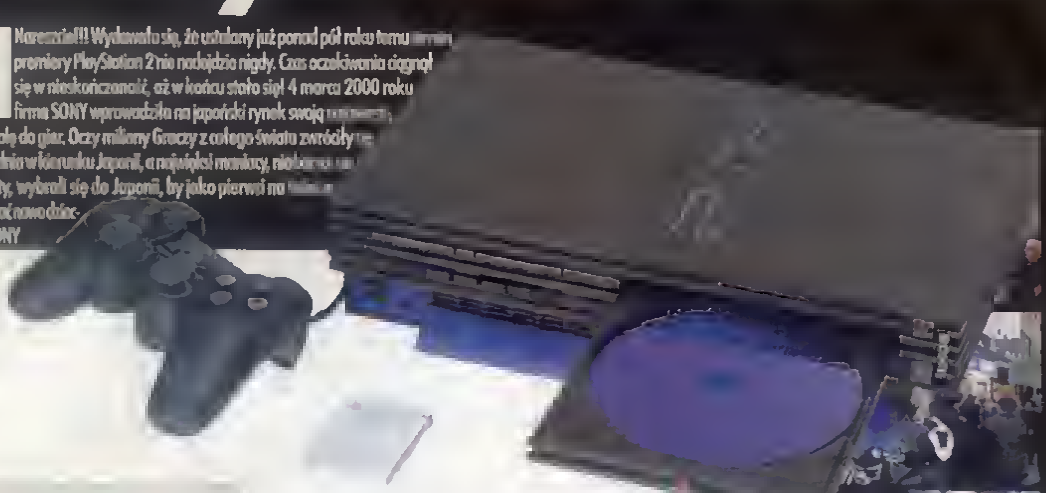
Z uwagi na ograniczoną ilość miejsc motywe jest zapewnienie sobie wejścia na EXTREME PARTY. Należy w tym celu wpłacić na poczcie 12 zł przekazem na adres redakcji (jest w stopce na 4 str.) przelewem pocztowym. Druk przelewu dostępny jest na każdej poczcie i wygląda następująco... Uwaga! Pamiętaj o CZYTELNYM wypełnieniu odcinka dla adresata (który trafi do nas). Zaoszczędzasz na tym 3 zł i masz zagwarantowany wstęp! Pamiętaj również, aby przy wejściu na ZLOT mieć przy sobie jakiś dokument potwierdzający tożsamość lub odcinek potwierdzający wpłatę, co pozwoli nam odszukać Cię na odpowiedniej liście. Infolinia (032) 203 52 19 wew. 329



12h dobrej zabawy

PlayStation 2

Nareszcie!!! Wydawało się, że ustalony już ponad pół roku temu termin premiery PlayStation 2 nie nadejdzie nigdy. Czas oczekiwania ciągnął się w nieskończoność, aż w końcu stało się! 4 marca 2000 roku firma SONY wprowadziła na japoński rynek swoją [illegible] konsolę do gier. Oczy miliony Graczy z całego świata zwróciły się tego dnia w kierunku Japonii, a najwięksi maniacy, nie bacząc na koszty, wybrali się do Japonii, by jako pierwsi na [illegible] powitać nowo dziecko SONY



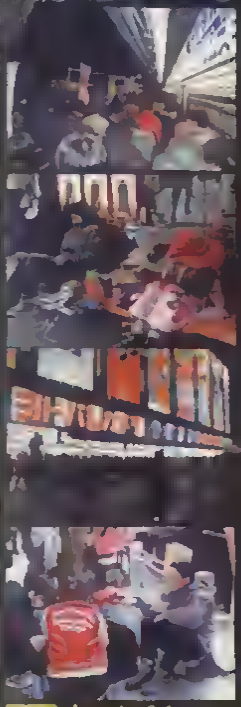
"NASI" DALI SOBIE RADĘ NAWET W JAPONII

Oczywiście również nie mogliśmy [illegible] tak ważnego wydarzenia w świecie gier więc postanowiliśmy wysłać własnego szpiega, który miał nie tylko przypatrywać się szczęśliwym Japończom, ale również wykombinować i dla nas co najmniej jedną taką maszynkę. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, wywiązała się walka kto dostąpi tego zaszczytu. W pewnym momencie było bardzo gorąco. Okazało się za Loki - wielki wielbiciel Kraju Kwitnącej Wiśni - od jakiegoś czasu planował wyjazd do Japonii w celach turystycznych i teraz nadarzyła się ku temu znakomita okazja. I tak też się stało. Pewnego dnia Loki spakował swoją menetki, zarzucił wysłużony plecak i z poważną miną ruszył w nieznane. Cała Redakcja drżała o naszego biednego podróżnika (H bo nawet po własnym osiedlu niepewnie się porusza, brakuje mu zmysłu orientacji) Trzeba jednak przyznać, że Loki całkiem niźle sobie poradził a co najważniejsza przemycił dla nas upragnioną konsolkę. Swoją przażycia spisał pokrótce w oddzielnym artykule mi natomiast przypadło zaszczytne zadanie napisania relacji z premiery PlayStation2 w Japonii oraz przetestowania i dokładnego opisania dla Was tej konsoli

Zanim jednak przejdę do sedna sprawy, za pomoc w zbieraniu materiałów do tego artykułu pragnę złożyć sardeczna podziękowania dwójca moich przyjaciół Świętemu i TAF-owi, którzy to również wybrali się w tych dniach do Japonii z zamiarem upolowania nowej konsoli. Tak się bowiem złożyło że Loki wylądował na wyspie Hokkaido, w Sapporo w którym premiera PS2 nie była aż tak huczna choć równie odczuwalna jak w Tokio - stolicy Japonii. To właśnie tam odbyła się największa feta związana z premierą nowej konsoli SONY, o której potem pisał i mówił cały świat. Święty i TAF pojechali właśnie do Tokio i po powrocie zdali mi dokładną relację ze swojej wyprawy, dzięki czamu mogę opisać dokładnie to niezwykła wydarzenie.

PREMIERA W JAPOŃSKIM STYLU I KONKRETNA SZAJBA

Tak jak się można było spodziewać, premiera nowego Plejaka odbyła się w wyniosłym i efektownym stylu. SONY przygotowało się do niej bardzo dokładnie, co widać było niemal na każdym kroku. Na ulicach rozwieszono ogromne plakaty reklamujące PS2, a w oknach sklepów z elektroniką pojawiły się szyldy reklamowe zarówno samej konsoli, jak i różnych gier. W pierwszych dniach marca przed największymi marketami zaczęły tworzyć się pierwsza kolejki, które rozrastały się z każdym dniem. Ustawiali się w nich ci najbardziej niecierpliwi osobnicy, którzy porozstawiali własne namioty i przesiadując godzinami na przyniesionych materacach czekali ha nadejście "godziny zero". Zbierali się także w grupach i dyskutowali o swoich ulubionych grach, tworząc tym samym wspaniały klimat oczekiwania na to wyjątkowe i niepowtarzalna wydarzenie. My możemy tego do końca nie zrozumieć, ale dla Japończyków w całym ich życiu gry odgrywają niebagatelne znaczenie. Nic zatem dziwnego że dzień premiery nowego systamu nabiera dla nich niemal takie same znaczenie, jak święto narodowe. Kieszonkowa maszynki po kroju Game Boya czy Pokemona znajdują się w posiadaniu niemal każdego Japończyka i tak samo zagrywają się na nich w wolnych chwilach robotnicy drogowi jak i biznesmani w przerwach na lunch czy na



Japonia, 2-4 marca. Niektórzy aby mieć pewność, że dostaną konsolę, ustawili się w kolejkach już we czwartek (02.03.00). Tym sposobem powstały gigantyczne kolejki, paraliżujące miejscami życie miast.

wet kierowca samochodu czekający na zielone światło na skrzyżowaniu (na serio!).

Aby jeszcze bardziej uzmysłowić Wam znaczenie i popularność konsol, a w szczególności PlayStation, w tym dziwnym kraju przytoczę taki fakt: że gry na PSX można kupić tam nawet na zwykłej stacji benzynowej czy w sklepie spożywczym i są one znacznie bardziej popularne i łatwiej dostępna od muzycznych płyt Audio czy kaset magnetofonowych w Polsce. W telewizji reklamy konsol i gier pokrywają procentowo reklamy proszków i płynów do czyszczenia w naszych programach, z tym że jest ich tam dużo więcej. Salony gier znajdują się na niemalże każdej ulicy miasta, zawsze jest w nich tłoczno, doszło do tego, że niektóre modele automatów pozwalają na przynoszenie własnych kart pamięci z domowej konsoli i zapisywanie stanów gry! Nic zatem dziwnego, że w momencie premiery nowego systemu do gier wideo robi się wokół niego spory szum. W większości sklepów zapisy na konsole prowadzone były już kilka miesięcy wcześniej z pełnym poszanowaniem zasady "jedna konsola dla jednej osoby". W taki też sposób znajomy Lokiego z Japonii zarezerwował nam konsolkę na dobry miesiąc przed jej premierą i mogliśmy być o nią spokojni. Dla tych, którzy nie zdążyli zapisać się na konsolę w przedsprzedaży przygotowano drugą partię maszyn, sprzedawanych tym razem na talony rozdawane przed sklepami. Aby zdobyć taki talon trzeba było wystać całą noc w kolejce przed sklepem i liczyć na szczęście, że nie zabraknie ich tuż przed nosem. Świętemu i TAF-owi udało się zdobyć takie właśnie talony i rankiem, 5 marca, po całej nocy spędzonej w kolejce pod jednym z tokijskich sklepów stali się szczęśliwymi posiadaczami konsoli SONY PlayStation 2. Tegoż samego dnia pierwszy rzut konsol na Tokio skończył się w niemalże każdym sklepie i przez najbliższy tydzień kupienie PS2 graniczyło tam z cudem. Wielu spotykanych Japończyków na postawione pytanie, kiedy planują zakup nowej konsoli odpowiadało, że nawet nie liczą na to, że uda im się ją kupić wcześniej, jak latem bieżącego roku... Możecie sobie teraz wyobrazić, jak wielki popyt jest na tę [illegible] jej "ojczyźnie".

Święty i jego talon

PLAYSTATION 2 NIE DLA WSZYSTKICH

Nie ma lekko. Aby kupić PlayStation 2 w dniu premiery trzeba było wykazać się dużą [illegible] i obrotnością, przydało się też trochę szczęścia. Jeśli jednak komuś już się udało posiąść tę zabawkę i chciał ją wywieźć z Japonii, to niestety mógł napotkać na spore trudności. Otóż, PlayStation 2 jako pierwsza konsola w historii, została wpisana na listę urządzeń, których nie wolno wywozić poza granice Japonii bez specjalnego zezwolenia z Departamentu Handlu Zagranicznego. Cóż to oznacza w praktyce? Ano importowanie PS2 z Japonii jest w tej chwili całkowicie zabronione, a każdy celnik ma obowiązek zatrzymać je przy przekraczaniu granicy. [illegible] to zostało spowodowane? Generalnie [illegible] opinia, że urządzenia wpisane na tę [illegible] rają zbyt nowatorskie rozwiązania [illegible] które reszta świata jeszcze po [illegible] sła". A wszystko to za [illegible] nologii zastosowanej w budo[illegible]

Nawet nasz grafik, wstrętny pecieciarz - Bufi - stwierdził, że chyba kupi sobie PS2, a to o czymś świadczy:).

JAPONIA 4 MARCA

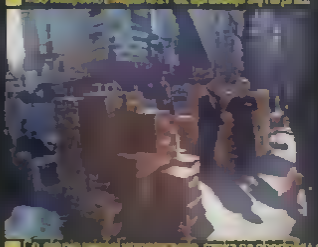
Na wszystkich TV widać nowe gry.

Przed sklepami tłumnie wciąż się dzieje...

Cały czas trzeba donosić gry z magazynu...

konsole również

...bo wszystko związane z PS2 sprzedaje się najlepiej.

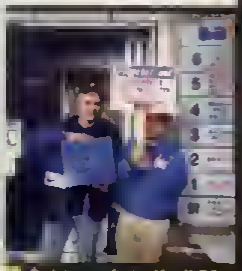


Co się nie mieści w magazynie, czeka na chodniku, u nas by to nie przeszło :)

pamięci do PS2, których czy to razem, czy z konsolą nie można wywozić z Japonii. Trochę to śmiesznie brzmi, ale nic na to nie poradzimy. Jesteśmy jeszcze po prostu "za mali" do rozwiązań technologicznych wielkiego świata. Nie jest jednak tak tragicznie, a w praktyce wygląda to tak, że przewożąc jedną czy dwie konsole nikt nie robi na granicy żadnych problemów, gorzej za to wygląda sytuacja hurtowych importerów, którym takie posunięcie firmy SONY trochę przycięło skrzydełka. Widać to szczególnie w niemieckich sklepach z importami, gdzie PlayStation 2 dużo trudniej dostać niż choćby japońskiego Dreamcasta w momencie jego premiery. Oczywiście zakaz wywozu PS2 nie oznacza całkowitego odcięcia świata od tego urządzenia - mała część konsol i tak będzie "wypływać" poza Japonię i jeśli tylko naprawdę komuś zależy to bez problemu znajdzie jakieś dojście. Z tym jednak, że cena konsoli przez dłuższy czas będzie [illegible]ymywać się przez to na zawyżonym poziomie [illegible] na to nie poradzimy. Sytuacja diametralnie u[illegible] zmianie kiedy PS2 pokaża się w USA, że o[illegible]pie już nie wspomnę, na to przyjdzie nam jed[illegible] poczekać kilka miesięcy.

REKORDOWA SPRZEDAŻ

To, że pa[illegible]ekord sprzedaży w dotychczasowej historii konsol było niemal pewna. Stawiano sobie tylko pytania, jak duży? Czy uda się przekroczyć magiczną liczbę 1 miliona sprzedanych konsol w pierwszym rzucie? Wszystko zależało od tego, ile konsol uda się wyprodukować firmie SONY przed premierą i czy zdąży na czas odpowiednio rozprowadzić je po całym kraju. Niestety, do 1 miliona troszeczkę zabrakło, ale i tak uzyskany wynik był szokująco wysoki. Tym razem przyczyną całego zamieszania okazały się karty pamięci, a raczej ich brak. SONY nie zdążył to wyprodukować wystarczającej ilości nowych Memorek, które znajdują się tym razem na standardowym wyposażeniu konsol, a co gorsze - część kart okazała się wadliwa i trzeba było wycofać je za sprzedaży. Otóż w niektórych kartach wykryto błąd techniczny, który narażał zapisane dane na błędy i ich utratę. Wciąż jednak nie wiadomo, czy jakaś partia wadliwych kart trafiła do sprzedaży, czy też udało się zawczasu wszystkie wycofać.



Święty ma farta. Kupił PS2.

Mimo tych drobnych problemów, szacuje się, że w pierwszym, premierowym rzucie (w ciągu pierwszych trzech dni sprzedaży) nabywców znalazło aż 980 tysięcy konsol! Dla porównania - premierowy rzut Dreamcastów na Japonię pod koniec listopada '98 wynosił w sumie 150 tys. konsol, a podczas premiery pierwszego PlayStation pod koniec 1994 roku sprzedano 100 tys. konsol (do końca 1994 roku sprzedało się ich 300 tys.). Wprawdzie inna, bardziej sceptyczna źródła podają, że w czasie premiery sprzedano "tylko" 720 tysięcy PS2, co nie zmienia faktu, że 14 marca (dokładnie 10 dni po premierze konsoli w Japonii firma SONY oficjalnie poinformowała o osiągnięciu pułapu 1 MILIONA sprzedanych konsol. SONY planuje sprzedaż kolejnych 400 tysięcy egzemplarzy do końca marca, po czym zakłada ustabilizowanie sprzedaży na poziomie 500 tys. konsol miesięcznie (H w Polsce do tej pory nie ma tyle PSX-ów wszystkich razem wziętych!!). Tak ambitne plany sprzedaży w obecnej sytuacji wydają się zupełnie realne, pod warunkiem, że znowu nie nawali coś w procesie produkcji, a wszystkie firmy dostarczające niezbędne komponenty (np. wyspecjalizowane procesory) będą na czas wywiązywać się ze swoich zobowiązań. A tymczasem plotka niesie, że w ostatnich dniach SONY złożyło niespodziewane zamówienie w firmie COMPAQ COMPUTER na produkcję procesora graficznego "Graphics Synthesizer" do PlayStation 2. Czyżby miała się powtórzyć sytuacja znana z Dreamcasta, kiedy to Sega zaraz po jego premierze nie była w stanie zapewnić wystarczającej produkcji pokrywającej wysokie zapotrzebowania na konsola - a to z powodu niewystarczającej ilości procesorów graficznych firmy NEC?! Wtedy popyt na tę konsolę był dosyć duży, a teraz Dreamcasty leżą odłogiem na półkach sklepowych, gdyż ich sprzedaż w Japonii zupełnie siadła. Nie wydaje mi się jednak, by firma o tak ogromnym potencjale jak SONY mogła dopuścić do podobnej sytuacji kryzysowej, tym niemniej jeśli w ogóle występują jakieś problemy z utrzymaniem produkcji odpowiedniej ilości procesorów graficznych, to wczesna decyzja SONY o zamówieniu dodatkowych chipów w COMPAQ świadczy tylko o dobrym zarządzaniu w firmie i odpowiednio trzeźwym szybkim reagowaniu na problemy, zanim nabiorą one znaczenia, a takie postępowania można tylko chwalić.

DORWAĆ KONSOLĘ!

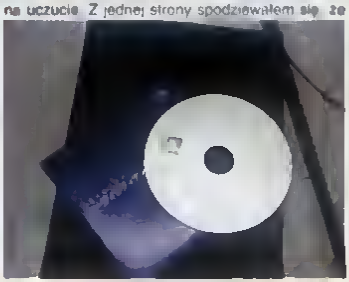
Trzech szczęściarzy - zaraz będą grać na PS2.

Stepping Selection na magazynie. Pudło nie małe, Dreamcasta jeszcze większe (30 kilo!), no i lepiej się sprzedaje

PIERWSZY KONTAKT

Dzień [illegible] sklep [illegible] za sobą. Z [illegible] wcześniej napisałem [illegible] jeden wniosek - premiera PlayStation 2 udała się w zupełności. Mogę zatem spokojnie zająć się analizą samej konsoli, bo to przecież ona jest w tym wszystkim najważniejsza. Startujemy zatem z opisem wyglądu maszynki. Najpiękniej jednak opakowanie. Japoński model zapakowany jest w ciemno-niebieski karton, podobny do poprzednika, z tym że może troszeczkę od niego mniejszy i bardziej prostokątny. Na pudle umieszczone duże logo PS2, które z początku nie przypadło mi do gustu, jednak po jakimś czasie przyzwyczaiłem się do niego. Oprócz tego - symbolem (logo) PlayStation 2 nadal jest ten sam znaczek, który symbolizował poprzedni model konsoli.

Z pudełka wyjmujemy czarny joypad wyglądający identycznie jak Dual Shock (ale tym razem jest to już Dual Shock 2), dwa kable japońską instrukcję płytkę Demo CD, kartę pamięci (wygląda jak zwykła Memorka, ale to zupełnie nowa karta) i w końcu czarne, kanciaste, prostokątne pudełko, czyli obiekt naszego pożądania. Bardzo dużą wagę przywiązuję do pierwszego zetknięcia z każdym nowym systemem. Dlatego też, tak jak się obawiałem, po nawiązaniu kontaktu wzrokowego z PS2 ogarnęły mnie mieszane uczucia. Z jednej strony spodziewałem się, że



JAPONIA WSZYSTKICH GRACZY

Redakcyjna konsola została zakupiona w sklepie spożywczym. Nasz nieoceniony "dobry duszek w Japonii" - Kabura - przypadkiem w sklepie SevenEleven znalazł kupon zamówieniowy na PS2. W dniu 8 marca roku pańskiego 2000 Redakcja PSX EXTREME weszła w posiadanie nowego Pieja. Pozostało tylko przemyć szarą skrzynkę do kraju. Ponieważ jestem mocno zwichrowany na punkcie Japonii, przedstawiłem swoją kandydaturę na dealera, który przywiezie Piejaka z jego ojczyzny. Ok. tydzień po zgłoszeniu mojej propozycji siedziałem w samolocie i popuszczałem ze strachu, mając w głowie wizję rozbitego samolotu gdzieś na Syberii albo na jakimś odludziu w Chinach. O) popukałem za wszystkie czasy. Do Sapporo przyleciełiśmy o ok. pół godziny wcześniej, więc musieliśmy latać nad Hokkaido - mogłem podziwiać wyspę w całej okazałości. W końcu wylądowaliśmy i zaczęły się schody.

CZASAMI WARTO BYĆ ZGREDEM

i nie warto mieć długich włosów

Pan w okienku paszportowym poprosił mnie o odpowiedni dokument, ja tak na wszelki wypadek dorzuciłem jeszcze legitymację prasową. I zaczął się horror. Kilent przez 5 minut oglądał mój paszport i cały czas powtarzał, że nie mam żadnych wiz wjazdowych (w całym paszporcie miałem tylko jedną pieczątkę - ze Zwardonia.) i że to dawne. Byłem kompletnie załamany, ale niemiało, końcem palusików podsunąłem mu legitkę prasową. Gość popatrzył na mnie spode łba, wziął ją do łapy i powiedział: Aaaaa, O.K! - i perdyknął pieczątką.

Potem poszło już jak z górki. Pan na cle pokazał mi kartoteczę z bombą, nożem i pistoletem i zapytał: czy nie mam któreję z tych rzeczy. Następnie przegrzebał cały mój bagaż, rozebrał mnie do samego T-shirta i spodni. Na koniec zapytał: czy może sprawdzić moje buty. Ja na to odparłem, że leciałem prawie 14 godzin i że nie jestem zbyt świeży. On na to: że NO PROBLEM i zaczął grzebać w moich bucioach. Gdy skończył podziękował oraz dodał: że to standardowa procedura przy przylotach z Amsterdamu. Ja tam wiem swoje - z moimi długimi włosami wyglądałem jak potencjalny "drug dealer" bo nie widziałem żeby innych obcokrajowców rosebrał prawie do rosołku.

NIPPON BANZAI

czyli poduszki ryżowe rulez.

Po kilkunastu próbach zakupienia biletu w automacie z tysiącem guziczków spotkałem się z Kaburą na dworcu JR i pojechaliśmy densha do Sapporo - do mojego nowego tymczasowego domu. Pokój w którym spędziłem prawie połowę pobytu w Japonii (nie zawsze wracałem na noc) był dosyć skromny: futon, ryżowa poduszka i dwa koce. Ponieważ był to pokój tylko w połowie w japońskim stylu, całe to ustrojstwo spoczywało na łóżkach których to nie uświadczyłem w innych pokojach. Tam spał bezpośrednio na tatami. Gdy już się rozpakowałem, ruszyliśmy na podbój sklepów ze sprzętem grającym (i nie mam tu na myśli gramofonów).

IRASSHAIMASE

czyli ucz się polski sprzedawco...

Po wyjściu z Youth Hostel okazało się, że mieszkam zaledwie o 200 metrów od największego i najbardziej znanego sklepu elektronicznego w Sapporo: YODOBASHI KAMERA. Jest to fika sklepu znajdującego się w jednej z dzielnic Tokio, kto wie, może Święty kupił konsole właśnie w Yodobashi Kamera. Nie wiem, nie pytałem. Zaraz po wejściu do sklepu rzuciło się w moim kierunku kilku sprzedawców z gromkim "irasajmase" na ustach (znaczy to coś w stylu "Witamy Serdecznie" "You Welcome"). Notabene na początku pobytu te całe "irasajmasy" trochę mnie wkurzały, lecz później, gdy jakiś sprzedawca mnie nie powitał to czułem się głęboko poruszony. Ponieważ przyjechałem do Japonii dopiero 8 marca, premiera "piejstejszyn" przeszła już do historii. Codziennie przed Yodobashi Kamera formowała się ogromna kolejka w której to dane było i mi stać. Niestety o 9:30 (godzina otwarcia sklepu) wszyscy rozchodzili się do domów ogromnie niepocieszeni. Znów nie było PS2. Wszędzie jednak były zauważalne gry na PS2, gawiedź różnie we wszystkie dostępne gierki (za darmochę nie tak jak u nas w EMPIK-ach) ponieważ każdy nawet najmniejszy sklep miał na stanie kilka nowych Piejaków do demonstracji tej maszynki (na których prawaśnie był zapuszczony ARMAGEDDON - cholera, pytałem w kilku sklepach czy mi nie sprzedadzą, e oni na to: że ją bardzo potrzebują do demonstracji możliwości konsoli. Na ARMAGEDDONie?!!!!!) Oprócz PS2, na "piejstendach" rządził ołwoz "Szaraczek" i przebój ostatnich tygodni - KENKI - zwariowana gra budowlana. Można też było pograć w we wszystkie inne gry goszczące na "Top Ten Giei w Japonii". Tylko w kilku sklepach można było grać na DC, którego to bił w tej dyscyplinie nawet "Nintendziak 64". Najbardziej znienawidzonymi przez potencjalnych posiadaczy PS2 elementami we wszystkich tych sklepach były karteczki z napisami w stylu "Sorry PlayStation 2 wa anmasen" ("Przepraszamy, brak PlayStation 2")

Brak Piejaków nie przeszkadzał jednak w kupowaniu softu i oprzyrządowania. Pojawiające się kontrolery do DRUMMANII znikały w ciągu 10 min. do momentu ich pojawienia się w sklepie. Sam byłem tego świadkiem. Gość skończył układanie ogromnej ściany z "perkusji", wywiesił cenę i byłem drugą osobą, która poczęstowała się pudłem z grą i kontrolerem. Poszedłem w inną część sklepu i kiedy po 15 min. wróciłem do segmentu z grami, ani jednej DRUMMANII już nie było. Z relacji pana z kasy wiem, że sytuacja powtarzała się kilka razy. Mniejszym powodzeniem cieszyła się mała do STEPPING SELECTION, w Yodobashi co prawda nie można było już jej kupić, ale wystarczyło się przejść po mniejszych sklepikach. Tam miał było od cholery. Wracając do samych sklepów, to różnorodność oferowanego towaru zabija od razu. Widok setek gier na Szaraka w jednym miejscu może sparaliżować człowieka. 60% gier o których się nigdy nie słyszało - np. symulatory Kombini (parterowe sklepy spożywcze, jest ich mnóstwo w Japonii, to tam kupiliśmy redakcyjną konsolę) gadżety w stylu kijów do golfa i kijów bejsbolowych. Wszystko do Piejaka!!! Setka gier na same tylko Pocketstation (nie grasz na Pieju - tylko wsadzasz do niego płytę i robisz download do Pocketa). Co do konsol to zdziwił mnie fakt, że prawie wcale (przynajmniej na Hokkaido) nie można było kupić poczciwego Szaraka, natomiast wszędzie walały się kolorowe N64, SNES-y (!?) i Saturny (!!!). Poza tym, sklepy zawalone były Dreamcastami, które nie za bardzo się sprzedają, mimo że obniżono ich cenę - w związku z premierą PS2. Pora jednak opuścić sklepy z grami. W każdym z nich jesteśmy żegnani głośnym "Arigato Gozaimashita" przez wszystkich sprzedawców, którzy nie obsługują w tym momencie klientów. Eh, jak sobie pomyślę o polskich sklepach, z grubymi i nieuprzejmymi paniami za ladą...

RAJ DLA POLAKA-BIEDAKA

czyli można kupić taniej

Japonia to nie tylko kraj ludzi bogatych (których stać na jedną pomarańczę za 16 zł), tu też żyją bezdomni na ulicach, tu też jest bezrobocie, tu też każdy patrzy, gdzie można by zaoszczędzić jakiś grosz. Oprócz dziesiątek wielkich sklepów i małych sklepików są tu też sklepy ze sprzętem i grami używanymi. Tu też można kupić wszystko i na każdą platformę - począwszy od NESa, e na PS2 kończąc. Tak można już kupić w "second handzie" gry na Piejaka drugiego, ja widziałem m.in. DRUMMANIĘ (!) i RR5 ( ) - chyba ktoś zawiódł się na tych pozycjach. DRUMMANIĘ - to jeszcze rozumiem, ale RR5 ... No cóż. Korzystając z występowania sklepów z grami z drugiego obiegu zaopatrzyłem się w sporą ilość gier, głównie na SNES-a (ok. 10 zł za grę) i w mniejszym stopniu na PSX (średnio 50 zł za grę). Można było kupić DeCa już za 550 zł i cały osprzęt do niego też za śmieszne pieniądze. Szczerze mówiąc, spędziłem w takich sklepach mnóstwo czasu. Cóż, taka natura Polaka.

Na koniec dodam, że choć gry tu z drugiej ręki, to kultura pierwszorzędowa. Gdy kupowałem jeden cartridge na Snesa (za 12 zł), byłem żegnany tak, jak bym dał tym wszystkim sprzedawcom podwyżkę.

HOME, SWEET HOME

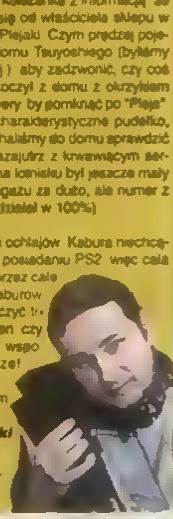
czyli trza wracać do szarości

O godz. 21:30 w sobotę, w przeddzień mojego wyjazdu z Ziemi Obiecanej Tsuyoshi (ten który kiedyś opowiadał o Graczach w Japonii na łamach "Extreme") zapytał, czy miałbym jeszcze kasę na PS2. Jak usłyszałem to pytanie, prawie zemdlałem. Pytam zatem, dlaczego on pyta. On na to: że jego mama na początku mojej wizyty w Japonii dzwoniła w kilka miejsc i ze przed jakąś godziną dzwoniła jej koleżanka z informacją, że jej pracodawca dowiedział się od właściciela sklepu w Tomakomai, że może będą Piejaki. Czym prędzej pojechaliśmy na rowerach do domu Tsuyoshiego (byliśmy na przejażdżce pożegnalnej) aby zadzwonić, czy coś już wiadomo. Tayoshi wyskoczył z domu z okrzykiem JEST! Wskoczyliśmy na rowery by pomknąć po "Pieja". Przez szybę zobaczyłem charakterystyczne pudełko, zapłaciłem grzecznie, pojechaliśmy do domu sprawdzić sprzęt. Poszliśmy spać i nazajutrz z krwawiącym sercem odleciałem do Polski (na lotnisku był jeszcze mały dym, bo miałem o 35 kg bagażu za dużo, ale numer z "No english, no money!" zadziałał w 100%)

PS. Na jednym z japońskich ochlajów Kabura niechcący wspomniał, że jestem w posiadaniu PS2, więc cała męska część imprezy szła przez całe miasto do domu Państwa Kaburowskich tylko po to, aby zobaczyć to cudo. Nie jestem tylko pewien, czy coś z tego pamiętają. Jak wspomniałem, grę poprzedzał ochlaj :)

PS2 Swoją konsolę kupiłem w sklepie spożywczym :)

Loki



Podziękowania dla / Greetings to: Bucki Family, dla wszystkich Kaburowskich, Kamiko Sunkus.)

PS2 będzie miał znacznie większe gabaryty i upodobniałem go sobie w myślach do typowego magnetowidu. Tymczasem w rzeczywistości konsola nie ma aż tak dużych rozmiarów przez co może nie robi z początku aż tak dużego wrażenia. Zresztą PS2 w niczym nie przypomina żadnej wydanej do tej pory konsoli, przez co jeszcze trudniej od razu określić swoje zdanie w tej sprawie. Jednak po kilku dniach użytkowania mogę śmiało stwierdzić, że wygląd PS2 w zupełności mi odpowiada, konsolka jest bardzo funkcjonalnie zaprojektowana a dodatkowo posiada kilka wyjątkowo estetycznych akcentów jak choćby niebieska dioda przy przycisku "Eject" która robi na wszystkich duże wrażenie.

Tak jak to zapowiadano, PS2 może pracować zarówno leżąc (standardowo w poziomie) jak i stojąc pionowo. Jeżeli miejsce nam na to pozwala to generalnie bezpieczniej i stabilniej jest ustawić ją poziomo na blacie stołu czy biurka, tym niemniej podczas pracy w pionie zachowuje się ona identycznie jak w poziomie. Aby zapewnić większą stabilność pracy konsoli, od razu udostępniono w sprzedaży specjalne rynienki, które przydają się szczególnie podczas pracy konsoli ustawionej w pionie (cena rynienki koło 10 dolarów). Podczas zmiany ustawienia sprzętu nie zapomniano o tak drobnym szczególe jak fogo PlayStation umieszczone na przedniej ściance konsoli, które możemy przekręcić i dopasować do aktualnego ustawienia konsoli.

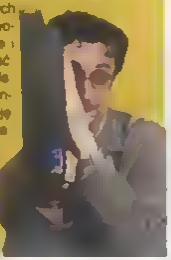
Ustawiamy zatem konsolę na stole, podłączamy kabelki i od razu zauważamy, że najważniejsze porty konsoli są identyczne jak w poprzednim modelu. Ze starej konsoli brakuje tylko portu do łączenia dwóch konsol (LINK), który zastąpiono nowym rodzajem portu (gniazdo i Link) o większej prędkości przesyłania danych oraz portu Parallel, który zresztą zlikwidowano również w ostatnich modelach starej konsoli (nie podłączymy zatem choćby bardzo popularnych ostatniego czasu przystawek typu Action Replay, podejrzewam jednak, że wkrótce pojawią się inne urządzenia tego typu również do nowej konsoli). Wedle zapewnień twórców porty kontrolerów są całkowicie kompatybilne z tymi z PlayStation 1, jednak to czas pokaże, czy faktycznie wszystkie urządzenia będą tak samo dobrze współpracowały z tą konsolką. Oficjalny osprzęt firmy SONY na pewno nie będzie miał żadnych kłopotów (testowałem zwykłego pada, pada analogowego i starego Dual Shocka - wszystko działa idealnie), ale czy działać będą kontrolery innych firm - tego nie wiadomo (na razie sprawdziłem pistolet GunCon i kierowniczkę JogCon firmy NAMCO - oba kontrolery pracowały bez zarzutów).

Podobnie ma się sprawa z kabelkami. Wyjście wizyjne AV jest takie samo jak w poprzedniej konsoli, nie powinno być zatem żadnych problemów z podłączeniem konsoli do dowolnego telewizora. W związku z tym że jest to konsola japońska, która pracuje w systemie NTSC, warto od razu podłączyć ją do telewizora za pomocą kabla RGB, aby wyeliminować wszystkie ewentualne problemy wizyjne i uzyskać jak najlepszą jakość obrazu. Jeśli nasz telewizor nie ma gniazda RGB możemy użyć urządzenia PAL Conventar albo wyczki antenowej, zupełnie tak samo jak w PlayStation 1. Ponadto podczas podłączania konsoli do zasilania trzeba pamiętać o konwerterze napięcia z europejskiego standardu 220V na japońskie 110V. Teraz wciskamy jeszcze nowy joypad, kartę pamięci i możemy wreszcie odpalać maszynę.

Zasady pracy PlayStation 2 zostały upodobnione troszkę do zasad pracy typowego sprzętu audio-video: jak magnetowidy czy grające zestawy Hi-Fi. Włącznik konsoli znajduje się z tyłu obudowy, a po jego wciśnięciu konsola przechodzi do trybu "oczekiwania", nie spotykanego dotychczas w domowych systemach do gier. I dopiero teraz wciśnięcie przycisku Power włącza konsolę. Krótkie wciśnięcie tego samego przycisku to po prostu Reset, natomiast jego dłuższe przytrzymanie powoduje powrót do pozycji "oczekiwania". Całkowite wyłączenie konsoli następuje po przełączeniu wyłącznika z tyłu obudowy. Z początku może to być troszkę obce, ale zaręczam, że takie rozwiązanie jest bardzo funkcjonalne. Zapomniałem jeszcze dodać, że pod przyciskiem Power znajduje się jeszcze przycisk Eject do wysuwania szuflady na płytę, którą zamykamy ponownym wciśnięciem tego przycisku (H oczywiście należy pamiętać o tym, aby "na chama" nie wpychać kieszeni łapskiem, bo mechanizm może wyzionąć ducha...).

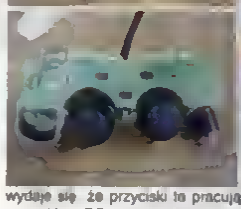
Czołówka PlayStation 2 nie jest może jakoś nadzwyczajnie efekciarska czy wystrzałowa, ale robi wrażenie niezwykle estetycznej i znakomicie spełnia swoje zadanie. Po zresetowaniu konsoli słychać krótki dźwięk i przez chwilę na ekranie widać kilka sześcianów, które po chwili znikają i w zależności od tego, czy w czytniku znajduje się płyta z grą, system zaczyna ją ładować albo przechodzi do menu konsoli. Wszystkie elementy graficzne prezentowane są na czarnym tle dodatkowo w menu poruszają się świetlne punkty, a w głośnikach słychać delikatny szum wiatru czy też odgłos lat. Można wejść do Browsera, w którym istnieje opcja przeglądania karty pamięci (ładne menu z trójwymiarowymi ikonami), a po włożeniu płyty - uruchomić ją, przejść do Playera Audio albo płyt DVD. Druga opcja menu głównego to System Configuration, w którym możemy ustawić zegar konsoli, wielkość ekranu (4:3, Full, 16:9), włączyć bądź wyłączyć optyczne wyjście dźwięku, zmienić ustawienia sygnału obrazu a w końcu język w menu konsoli (japoński lub angielski). Ponadto naciśnięcie "trójkąta" w głównym menu wyświetli informację o aktualnej wersji oprogramowania w naszej konsoli. Standardowo wszystkie komponenty mają tutaj symbol 1.0 i dopiero z biegiem czasu będą pojawiać się kolejne ich edycje. Ponadto w tym menu można ustawić opcje dla emulatora starej konsoli PlayStation i włączyć szybszą obsługę wczytywania danych oraz sprzętowe wygładzanie tekstur.

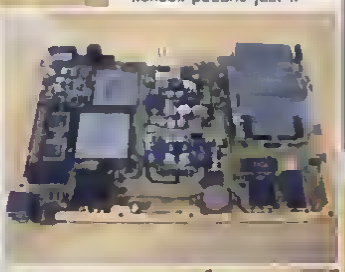
Zobaczyłem JĄ !... w pierwszej chwili zawiodłem się. Chyba wyobrażałem sobie coś lepszego w zasadzie niemożliwego (na fotorealistyczną grafikę przyjdzie jeszcze czas). PS2 to kawał dobrego hardware'u, choć pierwsze gry nie w pełni go wykorzystują i dlatego czekam z niecierpliwością do przyszłego miesiąca (na TTT i DOA2). Mam również nadzieję, że sprzęcicho przypadnie do gustu programistom (już słyszałem jakieś plotki o trudnościach w programowaniu) bo inaczej sprzęt może podzielić los starowskiego Jaguara. Polega PS2 tkwi w dużej mierze w producentach gier a także potęgi jak SQUARESOFT, KONAMI, SONY czy CAPCOM na pewno nas nie zawodzą. Obawiam się jednak konkurencji ze strony nowych dopalaczy do PC które ewoluują w zawrotnym tempie i za kilka lat może się okazać że "czarniak" pozostał w tyle a przecież kupując nową konsolkę człowiek ma nadzieję na 5 lat spokoju (a może te czasy już minęły). Jak na razie jest gut, SONY pomyślało nawet o zacinających się czytnikach (i-n dycja.) i zrobiło podstawki do stawiania na sztorc! [Mr.E]

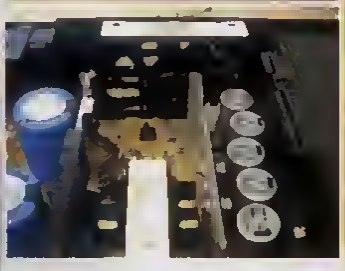


Integralną część konsoli stanowi karta pamięci, na której zapisywanych jest bardzo wiele ważnych dla całego systemu informacji. Bez karty pamięci a raczej bez zapisanego na niej specjalnego programu odtwarzanie płyt DVD na konsoli jest niemożliwe! I to zarówno filmów, jak i gier wydanych na płytach DVD. Niektóre gry, jak np. A-TRAIN VI nie uruchomią się na konsoli bez podłączonego joypada Dual Shock 2. Jak zatem widać, komplet urządzeń dodatkowych (takich jak joypad i karta pamięci) sprzedawanych razem z konsolą jest niezbędny do uruchomienia niektórych gier i nie można pozbywać się bez namysłu żadnego z otrzymanych w komplecie elementów.

Przyjrzyjmy się może jeszcze bliżej nowemu padowi. Z zewnątrz wydaje się on taki sam, jak poczciwy Dual Shock (z tym że jest czarny) wystarczy jednak wziąć go na chwilę w dłonie aby poczuć różnice. Po pierwsze jest lżejszy, po drugie analogowe gałki dzielają dużo precyzyjniej, a w końcu wszystkie przyciski pada są analogowe, czyli reagują na siłę nacisku. Trzeba jednak przyznać, że w praktyce bardzo trudno rozpoznać jest je-







kąś różnice i wydaje się, że przyciski te pracują identycznie jak w zwykłym DS. Jednak sprawdzaliśmy to podczas gry w RIDGE RACER V i faktycznie - przyciski reagują na siłę nacisku, chociaż generalnie podczas zabawy się z tego nie korzysta (być może GT2000 będzie lepiej wykorzystywać tę opcję). Ponadto podczas gry wyraźnie daje się odczuć znacznie dokładniejsze i bardziej wyraziste wibracje pada, które robią całkiem miłe wrażenie. A sam joypad posiada dłuższy kabel łączący go z konsolą.

Bardzo ciekawe wygląda sprawa nowej karty pamięci, która jest 8 razy bardziej pojemna (8MB) i jednocześnie dużo szybsza od standardowej karty pamięci do starego PlayStation. Co istotne, karta ta może być wykorzystywana jedynie z PlayStation 2, ale dzięki temu istnieje możliwość dużo oszczędniejszego jej używania. Cały trik polega na tym, że karta nie posiada teraz ściśle ograniczonej liczby bloków, która są wykorzystywane przez kolejne gry, a zamiast tego zapisy zabierają dokładnie tyle miejsca, ile w danym momencie potrzebują. Dzięki takiemu ekonomicznemu rozwiązaniu można teraz zapisać na nią znacznie więcej stanów gier, niż na poprzedniczce.

Dokładne specyfikacje omawianej konsoli podane jest w osobnej tabelce, zresztą o najwyższe) klasy procesorach umieszczonych w PS2 pisaliśmy już nie raz, więc nie ma sensu po raz wtóry tego powtarzać. Wspomnę tylko, że wszystkie elementy elektroniczne w konsoli wykonane są na bardzo wysokim poziomie, podobnie płyta główna wykonana jest solidnie i przejrzyście, a wbudowany czytnik DVD znajduje się w sporej odległości od zasilacza, miejmy zatem nadzieję, że problemy z przegrzewaniem czytnika znane z pierwszych modeli PSX nie będą tutaj miały miejsca. Ponadto wewnątrz konsoli umieszczony jest bardzo duży wentylator (patrz zdjęcia), który ma za zadanie na bieżąco chłodzić jej układy, dzięki czemu konsola powinna pracować bezproblemowo przez całe dni non stop.

Skoro o wentylatorku mowa, to warto jeszcze wspomnieć, że niektóre egzemplarze konsol zdają się pracować troszkę głośniej od innych. I tak redakcyjny PS2 po włączeniu zaczyna dosyć głośno szumieć, podczas gdy egzemplarz PlayStation 2 przywieziony z Japonii przez Świętego pracuje znacznie ciszej. Wydaje się zatem, że podobnie jak stary model konsoli, tak i nowe modele będą się różnić od siebie odgłosem pracy czytnika czy też szumem wentylatorka. Tym niemniej trzeba w tym miejscu dodać, że konsola nie wytwarza żadnych wibracji, nie trzęsie się ani nie słuka podczas pracy, a wspomniany wyżej szum wentylatora jest w tej sytuacji nieodzowny i konieczny do poprawnej pracy maszyny.

PlayStation 2 (model japoński) - specyfikacja konsoli:

Symbol: SCPH-10000
Cena: 39 800 jenów + 5% podatku = 41790 jenów*
Wymiary: 30 cm (szerokość) x 17,8 cm (długość) x 7,9 cm (wysokość)
Waga: 2,4 kg (dla porównania waga pierwszego PlayStation: 1,2 kg)

CPU: 128-bitowy procesor "Emotion Engine" taktowany zegarem 294 912 MHz
Pamięć: 32 MB Direct RDRAM (128 bitów, 800 MHz, 3,2 GB/s firmy Toshiba)

Grafika: procesor graficzny "Graphics Synthesizer" taktowany zegarem 147,456 MHz
Pamięć graficzna: 4 MB Embedded Cache VRAM

Muzyka: procesor muzyczny "SPU2" obsługujący 48 niezależnych kanałów
Pamięć muzyczna: 2 MB

Procesor układów wejścia/wyjścia: "CPU Core" taktowany zegarem 33,8688/36,864 MHz

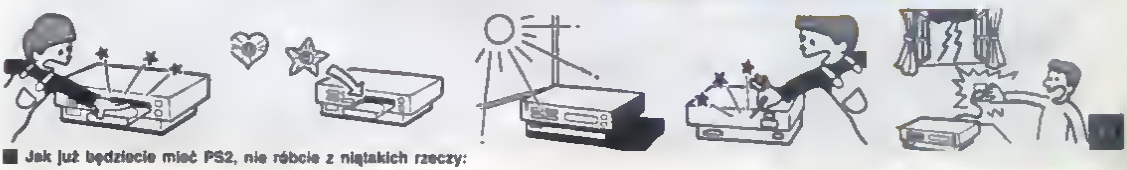
Czytnik płyt:
CD-ROM o prędkości x24 (rozpoznaje płyty PlayStation 2, PlayStation 1, Audio CD)
DVD-ROM o prędkości x4 (rozpoznaje płyty PlayStation 2, DVD Video)

Wbudowane porty:
2 porty na kontrolery
2 sloty na karty pamięci
2 porty USB
1 gniazdo i Link (IEEE 1394)
1 gniazdo wizyjne AV
1 optyczne wyjście dźwięku cyfrowego
1 slot na kartę PCMCIA Type III

W zestawie:
konsola PlayStation 2
joypad Dual Shock 2 (SCPH-10010)
karta pamięci 8MB "Magic Gate" (SCPH-10020; 64Mbit NAND EEPROM firmy Toshiba, 50 ns)
kabel wizyjny typu "chinch"
kabel zasilający
płyta Demo CD (przewodnik, drivery DVD, filmik)
instrukcja obsługi

*ok. 1670 zł

Dwie płyty i DVD - tak w skrócie można opisać to czarne pudełko stojące w naszej Redakcji. Obok leży 8 gier, które z pewnością są niczym nadzwyczajnym. I takie było moje pierwsze wrażenie: konsola w porządku, gry takie sobie, czyli nic nadzwyczajnego. Jakża moje zdanie uległo zmianie, kiedy zacząłem spędzać przed PlayStation 2 kolejną godzinę za godziną. Okazało się, że gry towarzyszące premierze są wspaniałe! Każda z nich posiada w sobie coś na pozwalającego oderwać się od konsoli - i to chyba najważniejsze. W czasie zabawy czuć ogromny potencjał drzemiący w tej magicznej czarnej skrzynce. Po tym, co zobaczyłem naprawdę nie wyobrażam sobie, jak wyglądać będą tytuły, które ukażą się za rok, kiedy to część tajemniczych mocy PS2 zostanie odsłaniana. Po tygodniowych oględzinach muszę stwierdzić, że w zapowiedziach konsoli żaden z elementów nie został wyolbrzymiony czy wręcz wymyślony. A ma się br rozpoczęła się nowa era w dziedzinie konsolowej rozrywki.



Jak już będziecie mieć PS2, nie róbcie z niątakich rzeczy:

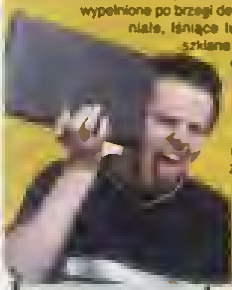
NO TO CO - W KONCU W COŚ ZAGRAJMY!

Nie ma chyba sensu po raz który powtarzać, że nawet najlepszy sprzęt nie odniesie sukcesu na rynku, jeśli nie zapewni mu się odpowiednią ilości dobrego oprogramowania. W przypadku PlayStation 2 możemy być jednak spokojni. Konsola owa jest znakomita nie tylko od strony technicznej, ale również dzięki ogromnemu zapleczu developerów zdobytemu przez SONY w ciągu pięciu ostatnich lat, istnieje realna szansa, że jej możliwości zostaną przez nich w pełni wykorzystane. Jednak podobnie jak to było w przypadku PlayStation 1, tak i teraz na najlepsze tytuły wyciskające z nowej maszyny ostatnie poty przyjdzie nam jeszcze jakiś czas poczekać.

W momencie japońskiej premiery na rynku pojawiło się 8 gier, z których zdecydowanie największy sukces odniósł **RIDGE RACER V**. Oprócz niego dużym powodzeniem cieszył się też rewelacyjny **KESSEN**, nowy **STREET FIGHTER EX 3** oraz przebojowa **DRUMMANIA** - z zestawem do grania na perkusji. Pozostałe tytuły wydane w dniu premiery to **ETERNAL RING, FANTAVISION, A-TRAIN VI** i w końcu **STEPPING SELECTION** - z nową małą do tańczenia. Co ciekawe, tylko dwie pozycje z pierwszego rzutu wydane zostały na płytach DVD (KESSEN i ETERNAL RING). Pozostałe gry zamieszczono na zwykłych płytach CD-ROM (STEPPING SELECTION zajmuje 2 CD). Dokładniej o konkretnych grach przeczytacie w dziale "Recenzje", ja tymczasem zajmę się oceną samej konsoli patrząc na nią przez pryzmat pierwszych tytułów, co wbrew pozorom nie jest takim prostym zadaniem. Ale po kolei...

Cofnijmy się nieco w czasie - do premiery Dreamcasta. Największymi atutami nowej konsoli Segi w momencie jej premiery były wysoka rozdzielczość oraz dużo większa moc obliczeniowa w porównaniu do PlayStation. Tytułem przewodnim był wtedy Sonic Adventure, który powalił wszystkich na kolana znakomitą grafiką płynną i niezwykle szybką animacją oraz wieloma nowatorskimi pomysłami. Był to naprawdę znakomity tytuł, idealnie nadający się na premierę nowego systemu. Niestety PlayStation 2 takiego tytułu nie miała, co na pewno zawiodło wiele osób oczekujących na to, że już na samym początku konsola ta przebije Dreamcasta niemal tak samo potężnie, jak Dreamcast przebił w swoim czasie starą PlayStation. Tak się nie stało, co nie oznacza jednak, że PS2 zawiódł pokładane w nim nadzieje. Popatrzmy na tę sprawę przez pryzmat historii poprzedniej konsoli SONY. W momencie premiery PSX na rynku ukazał się pierwszy RIDGE RACER, który dziś nie jest w stanie zrobić na nikim większego wrażenia. Cztery lata później na tą samą konsolę ukazał się RIDGE RACER IV, który pokazuje, na co tak naprawdę stać było Szaraka. W ciągu czterech lat programiści tak poznali architekturę PSX-a, że byli w stanie stworzyć grę, o jakiej w momencie premiery tej konsoli na rynku nawet nie marzono. Popatrzmy teraz na RIDGE RACERa V - pierwsze wyścigi na PlayStation 2. Gra ta, mimo kilku niedociągnięć (np. skopany tryb gry dla dwóch Graczy, szczegóły w recenzji) robi niesamowite wrażenie. Piękna, dokładna grafika w wysokiej rozdzielczości. Żadnej pikselozy, dużo detali, wspaniałe samochody, niesamowita dynamika jazdy, ciekawe trasy, odjazdowe powtórki (ach, te cudowne najazdy kamer) i w końcu ultrapłynna animacja! Czy można żądać czegoś więcej od pierwszej gry na PlayStation 2? I patrząc teraz na ten tytuł próbuję wyobrazić sobie RIDGE RACERa VII albo VIII! Prawdę mówiąc - ja nie potrafię sobie tego wyobrazić, to będzie prawdziwa miazga wszystkiego, co do tej pory widzieliśmy.

Przychodzę do Redakcji z bardzo dziwnym nastawieniem, myśli kłębią mi się w głowie - w końcu nasłuchałem się różnych opinii typu: "PS2 jest niezły, ale bynajmniej nie rozwala", "Brak mu jakiegoś naprawdę powerskiego tytułu". Patrzę - gustowna, elegancka maszynka spoczywa na stole. Wszystkie śmieci, gustownie ułożone, cały pozostały bajzel odsunięto na bok. To dobry znak. Płysk 2 jest tym, na co czekałem! Wprawdzie początkowo można odnieść wrażenie, że konsola jakoś tak nie powala na kolana, nie nokautuje jednym ciosem, ale wystarczy popykać dłużej w RIDGE RACER 5 w pełni pochłonąć te trasy wypełnione po brzegi detalami, te wspaniałe, lśniące tury, te drzewa, szklane wieżowce. To dopiero początek, gry które się ukazały stanowią jeno przedsmak nadciągającej zadymy, ale już wyraźnie widać kto znów będzie rządzić. [Myszaq]

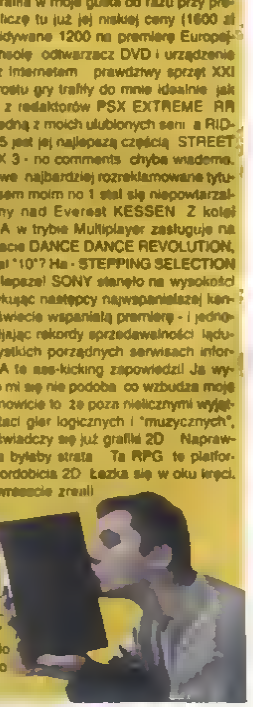


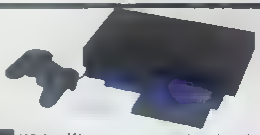
Porównanie gabarytów obu konsol

Prawdopodobnie europejskie opakowania do gier na PS2 będą inne. To są wykonane na wzór opakowań na kasety video.

No dobrze, ale to dopiero będzie, a przecież PlayStation 2 miało powalić na kolana już swoimi pierwszymi tytułami. I chociaż niektórzy

Co ja mam powiedzieć? Ta "konsola" idealnie utrafiła w moje gusta od razu przy premierze! Nie liczę tu już jej niskiej ceny (1600 zł teraz, przewidywane 1200 na premierę Europejską) - za konsolę odtwarzacz DVD i urządzenie do zabawy z Internetem - prawdziwy sprzęt XXI wieku. Po prostu gry trafiły do mnie idealnie, jak do żadnego z redaktorów PSX EXTREME. RR zawsze był jedną z moich ulubionych serii, a RIDGE RACER 5 jest jej najlepszą częścią. STREET FIGHTER EX 3 - no comments, chyba wiadomo. To były flagowe, najbardziej rozreklamowane tytuły. A tymczasem moim no 1 stał się niepowtarzalny wywalony nad Everest KESSEN. Z kolei DRUMMANIA w trybie Multiplayer zasługuje na "10"! Pamiętacie DANCE DANCE REVOLUTION, który otrzymał "10"? Ha - STEPPING SELECTION jest jeszcze lepsze! SONY stanęło na wysokości zadania, szykując następcy najwspanialszej konsoli na tym świecie wspaniałą premierę - i jednocześnie pobijając rekordy sprzedawalności, łądując we wszystkich porządnych serwisach informacyjnych. A te ass-kicking zapowiedzi! Ja wymiękłem. Co mi się nie podoba, co wzbudza moje obawy? Mianowicie to, że poza nielicznymi wyjątkami w postaci gier logicznych i "muzycznych", raczej nie uświadczy się już grafiki 2D. Naprawdę wielka ta byłaby strata. Ta RPG, te platformówki, te mordobicia 2D. Łezka się w oku kręci. Ale SONY wreszcie zrealizuje swój plan, do którego przymierza się już od 1994 r. - stworzenia konsoli "3D only", która trafi do całej ludzkości. [Kali]





VS

Wielu z Was pewnie się wydaje, że w tej konfrontacji może być tylko jeden zwycięzca. I chyba macie rację! bo PS2 rozbiła konsolę Segi w aspekcie technologicznym na łopatki. Dawać to jednak specjalnie nie może - wszak Dreamcasta kupić można już od kilkunastu miesięcy, a nowy Płysk, w chwili gdy to czytasz, jest na rynku (i to japońskim) ledwo miesiąc. Trudno zatem oczekiwać, by Sega mogła konkurować sprzętowo nowemu Szarakowi. Ale są też pozytywne skutki takiej sytuacji dla zabawki spod znaku niebieskiego jeża - zdążyła się ona bowiem już doczekać co najmniej kilku pozycji typu "must have" (np. Sou Calibur, Sonic Adventure, Crazy Taxi), czego PS2 wyraźnie jeszcze brakuje. Ale przyjrzyjmy się aktualnej sytuacji, porównując na dwóch, obligatoryjnych wręcz gatunkach, WYŁĄCZNIE w aspekcie graficznym, flagowe gierki obu graczów. Zacznijmy może od wyścigów. Cóż, RIDGE RACER 5 wygrywa z Sega Rally 2 bardzo wyraźnie, do obyatu się zastosowaniem jeszcze wyższej rozdzielczości (może i w niewielkim stopniu, ale zawsze) a także poprzez ładne oraz ładnie wyglądających w grze obiektów (RR5 to prawdziwy killer pod tym względem i na żadnej kanapie NIE MA lepiej wyglądających wyścigów - to jest fakt bezdyskusyjny) nieprawdopodobnej, tak dobrze znanej i dostrajającej przecież tej serii dynamice (prędkość (pełne 60 klatek, zero spowolnień) czy wreszcie niezwykłej wręcz "atmosferze" obiektów. Trudno mi to opisać słowami, ale patrząc np. na wozy z SR2 ciężko jest nie odnieść wrażenia, że jeździmy kartonowymi pudłami, a całe otoczenie po prostu razi sztucznością i sterylnością. Po tym, jak zobaczyłem wygląd wózków i krajobrazu z RR5, zrozumiałem, że tak wcale być nie musi... Tyle o wyścigach - na warszt tedy teraz bijatyka. I tutaj sytuacja jest diametralnie odmienna - Soul Calibur na DreCa to po prostu klasa sama w sobie! Jedyna gra z tego gatunku, jaka w chwili obecnej jest do dostania na PS2 - STREET FIGHTER EX 3, najnormalniej się do niej nawet nie umywa. Niby wydawcy tana jest to ostatnia pozycja w wysokiej rozdzielce, ale dużo bledniejsze postacie, ubogie tła sprawiają, że Sega ma tutaj znaczną przewagę. Rzecz tylko w tym, że tak naprawdę flagową bijatyką na PS2 będzie nie SFEX3, ale czekający na wielki start TEKKEN TAG TOURNAMENT. I na koniec jeszcze taka mała uwaga - przez pierwszy okres, kiedy PS2 zawita do Europy, granica rzędzy jakością grafiki poszczególnych gier na obie platformy może być minimalna i często się zacierać. Dopiero w momencie, gdy developerzy nauczą się i zaczną korzystać przynajmniej z połowy mocy drzemiącej w PS2, różnica owa zacznie bardzo wyraźnie się podsłaść, oczywiście na niekorzyść Segi. [shaq]

rzy twierdzą, że KESSEN jest właśnie taką dominującą pozycją, to ja nadal uważam, że gry, które się teraz ukazały dają dopiero jakiś wstępny zarys tego, w co będziemy grać przez najbliższe lata. To prawda - masakry nie było - przez co część ludzi może czuć się trochę zawiedziona. Przyznam się szczerze, że przez pierwsze dni czułem również pewne rozczarowanie, ale w końcu zdałem sobie sprawę z faktu, że oczekując na PS2 sam nie wiedziałem, czego na dobra sprawę mogę się spodziewać. Napięcie przed premierą tej konsoli było tak duże, że sam już straciłem rozeznanie co jest realne do zrobienia i oczekiwałem Bóg wie jakich fajerwerków (H. no i dostałaś - FANTAVISION hlehle!). A tymczasem wraz z konsolą otrzymaliśmy kilka niezłych, porządnie wykonanych tytułów z bardzo dużą dawką rajcowności (zwłaszcza DRUMMANIA i STEPPING SELECTION), które jednak nie stanowią jakiejś rewolucji, a raczej naturalny, może troszkę większy niż zwykle krok w ewolucji PlayStation. A na prawdziwe hity przyjdzie nam jeszcze troszkę poczekać - może GT2000 i TTT pokażą już więcej z prawdziwej mocy drzemiącej w PS2. Co ciekawe, chodzą plotki, że RR5 i SF EX3 nie wykorzystują zupełnie co-procesorów graficznych konsoli, ponieważ programiści nie dostali na czas pełnej ich specyfikacji i obie te gry pracują wyłącznie na głównych procesorach konsoli. A jeśli to jest prawda, to patrząc na uzyskane efekty w tych grach boję się nawet myśleć, co będzie w przyszłości.

EMULACJA GIER ZE STAREGO PLAYSTATION

Jak już wcześniej wspomniałem, potwierdziła się informacja o wstecznej kompatybilności umożliwiającej uruchamianie większości gier ze starego PlayStation. Za pomocą specjalnego menu w konsoli można dodatkowo włączyć tryb szybszego wczytywania gier (niektóre tytuły wczytują się nawet o połowę szybciej, ale uwaga - niektóre mogą się w tym trybie w ogóle nie wgrywać!!!) oraz wygładzanie tekstur, co wpływa nieznacznie na polepszenie jakości wyświetlanej grafiki. Nie oznacza to, że nagle stare gry zaczną wyglądać jak tytuły z PS2, nie ma bowiem możliwości zwiększenia rozdzielczości w grach czy liczby wyświetlanych tekstur, ale malutka poprawa jakości grafiki jest zauważalna gołym okiem. Widać to szczególnie przy krawędziach obiektów, które ulegają wygładzeniu, zmienia się również troszeczkę kolorystyka w grach. Kolejna sprawa to problemy z uruchamianiem niektórych tytułów na emulatorze. Jak na razie lista tytułów z PSX, które nie chcą pracować na tym sprzęcie nie jest długa, a i na szczęście większość z nich to typowo japońskie pozycje, tym niemniej taki problem istnieje. No właśnie, jeszcze jedno małe wyjaśnienie, dotyczące emulacji gier. Otóż na japońskiej konsoli możliwe jest uruchomienie jedynie oryginalnych gier z Japonii - europejskich wydań podobnie jak amerykańskich na razie nie da się w żaden sposób uruchomić (oczywiście identycznie wygląda sprawa z pirat[illegible]).

MOCNY ATUT PS2 - ODTWARZACZ DVD

O bawi[illegible]acza DVD towarz[illegible] do samego dnia [illegible]ólki o specjalnych [illegible] które trzeba będzie zakupić, aby mieć możliwość oglądania filmów zapisanych w formacie DVD. Na szczęście okazało się, że SONY nie chce w żaden sposób komplikować nam życia i PlayStation 2 zakupione w sklepie od razu staje się pełnowartościowym odtwarzaczem filmów DVD. No może nie tak od razu, ale na pewno bez dodatkowych kosztów. Otóż w PlayStation 2 wbudowano wysokiej jakości odtwarzacz filmów DVD, który jest aktywowany przez specjalny sterownik zapisany na karcie pamięci. Sterownik ten znajduje się na płytce dołączonej do kon-

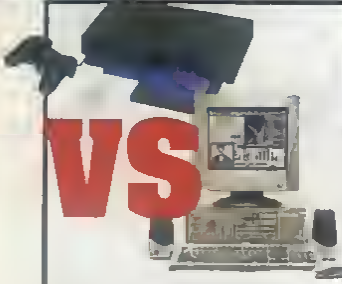
ci, włożyć film - i jazda! Muszę przyznać, że jakość odtwarzania filmów DVD na konsoli jest rewelacyjna! Żadnych skoków, przekłamań w animacji, dostęp do wszystkich możliwych opcji i w końcu znakomity dźwięk wyprowadzony cyfrowym wyjściem. Dysponując odpowiednim sprzętem grającym (np. zdobywającym sobie ostatnio ogromną popularność zestawem Creativa, reklamowanym notabene w Japonii jako rekomendowany zestaw głośnikowy do PS2) przy okazji zakupu nowej konsoli można w domu stworzyć wspaniały zestaw kina domowego.

Napęd DVD zastosowany w PS2 jest w stanie czytać płyty DVD-ROM o pojemności od 4 do 17GB (o pojedynczej i podwójnej gęstości zapisu, zarówno

Ja nie miałem żadnych wątpliwości... Po uję[illegible]rzeniu PS2 od razu zdałem sobie sprawę z: [illegible] i jest to sprzęt, z którym [illegible] kolejnych lat zagrywając się z takim entuzjazmem, jak to czyni świnia przy korycie, miaskając przy tym wnieboglosy. Bardzo estetyczne wykonanie konsoli, wykopiste diody, na których wzrok zawsze się mimowolnie - no i ta gry! Nie [illegible] pominąć odtwarzacza DVD, który daje nowe możliwości i stawia PS2 w nowym świetle. Prawda jest taka, że na pierwszy rzut nie dostaliśmy jakichś gier maksymalnie kopiących zady, a jedynie dające impuls, iż nadchodzi nowa je[illegible] na[illegible] małą poprawkę - to dopiero początki, a te są zawsze trudne. Patrząc jednak na RR5 czy KESSEN dosze do mnie, że jeśli tak się prezentują pierwsze pozycje, ponoć nie wykorzystujące mocy procka graficznego, a jedynie CPU to [illegible] pytań i w tym momencie na[illegible]ży wybaczyć [illegible] firmom za przesunięcia dat premier. Ale czy nie pragniemy dopracowanego GT2000 czy też TTT? Właśnie taki. Co jeszcze...? Ano czekam na jakąś platformówkę 3D z prawdziwego zdarzenia. Oj, coś [illegible]uję, że pierwszy taki tytuł da mi niezłe po[illegible]pałić. Czekaj zatem cierpliwie na europejską premierę tego cuda, albo po prostu wstaw się na EXTREME PARTY aby poczuć POWER i skrócić swe cierpienia! Zobaczyć i umrzeć!!!

Na przykładzie GRAN TURISMO 2 i TEKKEN 3 można zobaczyć jaka jest różnica pomiędzy grafiką na PSX i na PS2 w trybie rozmywanie tekstur (można też włączyć bez rozmycia).

Jeszcze przed pojawieniem się PlayStation 2, sporo dyskutowaliśmy w naszym gronie na temat systemu oceniania gier na nową, mającą się pojawić platformę. Celem dyskusji było udowodnienie całej ciężkie rozmaitości [illegible] w wejściu w stopę ucieczki [illegible] maksymalnych (z powodu przyznania wysokich not już pierwszym tytułom, które nie posiadają żadnego punktu odniesienia). Gdy pojawiła się w naszych progach konsola okazało się, że nie [illegible] po zagłębieniu się w gry uznali, że są one na tyle dobre, że nie chcą obniżać o niższych notach. HIV stwierdził, że gra RPG nie przyzna "czerwi", bo bylibyśmy [illegible] przeciętnym, a Kail upadł się przy "czerwi" dla SF EX3... W tym całym zamieszaniu zupełnie inną sprawą są pozycje muzyczne (DRUMMANIA i STEPPING SELECTION), które z uwagi na swój charakter podlegają nieco innym kryteriom. Dodatkowo w tym miejscu pragniemy nadmienić, że w celu odwzorowania tekstów wskazujących o PSX i PS2 w dziale recenzje zmieniliśmy kolorystykę oceniania i pagin na ZIELONE, jak w dziale "C. Nowego" zapowiedzi na PS2 opatrzyliśmy odpowiednim symbolem. I jeszcze jedna, ważna sprawa - jesteśmy na tyle łaskawi, że często w tekstach używamy skrótów. Przyjmijcie zatem do wiadomości, iż PSX to oznaczenie starej, dobrej i zasłużonej platformy, a PS2 to oznaczenie PlayStation 2.



Ludziska - PS2 trafiło do japońskich sklepów (i do naszej Redakcji heh) Miała być rewolucja, absolutny kosmos i w ogóle wszystko "naj" Czy tak jest? Cóż spora część osób pukała się w głowę twierdząc, że jak tu można mówić o rewolucji skoro obecne pecetowe akceleratory specyfikacją techniczną dorównują, lub nawet pozarły już PS2! Przyjrzyjmy się faktom nowe dziecko SONY posiada 4MB pamięci graficznej podczas gdy w blaszakach karty wyposażone w 32MB (osiem razy więcej!) to w chwili obecnej norma. Co więcej, w momencie startu PS2 w Europie standardem będzie 64MB a i modele wyposażone w 128MB pamięci nie będą czymś niezwykłym. Mówię tu głównie o Voodoo5, czy też najnowszych wynalazkach nVidi (NV15 itd) Podobnie ma się sprawa z mocą obliczeniową czy też ilością nowych efektów 3D Po prostu wszystko to decyduje o tym, że na papierze PS2 pod względem technologicznym już jest troszeczkę do tyłu i nikt i nic tego nie zmieni Ale No właśnie - "ale" Prawda jest taka że konsola to układ o stosunkowo zamkniętej strukturze doskonale przystosowany do gier bo pod ich kątem przygotowywany A przy takim powerze i możliwościach, jakie posiada PS2 pecet po prostu wymięka! Bo w końcu co tak naprawdę ma znaczenie - gry czy też rzędy pięknych liczb o wysokich nominałach?

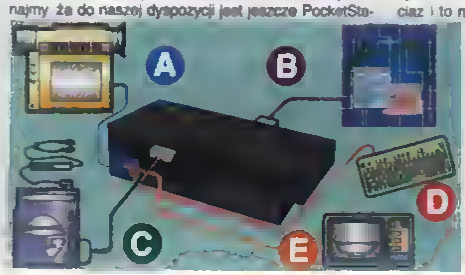
Ale najlepiej omówić to na przykładach - zaczynając do kategorii "strategia RTS" - gatunku przecież wybitnie pecetowego W momencie kiedy w Redakcji zobaczyłem KESSENa, to zacząłem do mnie docierać, że niebawem chyba będzie można swobodnie mówić o rewolucji Jaka szczegółowość, dbałość o detale, jakie tekstury! Najbardziej zbliżonymi (graficznie oczywiście) gatkami tego typu na PC są obie części Mytha oraz zapowiadana na ten rok Shogun. Powiem Wam tylko tyle, że poziomem graficznym JUŻ TERAZ PS2 wygrało Na blaszaku wszystko wygląda po prostu zbyt sterylnie - to tak, jakbyście wycięli klocki z drewna i postawili na polu bitwy A KESSEN? Rany przecież tam wygląd postaci koni i innego "oprzęsu") PORAŻA! Tam wszystko żyje, dość powiedzieć, że zastanawiałem się co jest renderingiem, a co liczone w czasie rzeczywistym Pamiętajcie jednak, że mówię cały czas wyłącznie o oprawie wizualnej, bo kwestia wygody grania w RTS-y myszką to już zupełnie inna bajka. Ów kolejna gry, jakie chciałbym wziąć na tapetę to wyścigi, a konkretniej RR5 na PS2 oraz najnowszą, piątą już część NEED FOR SPEED na PC Cóż tutaj muszę już obiektywnie przyznać, że RR5 nie dorównuje kolejnemu racerowi do "elektroników" Wysokie rozdzielczości (1280x1024 rządzą), kapitalnie dobrane tekstury znacznie większa szczegółowość i jakość otoczenia - wszystko to sprawia, że w tej kategorii pierwsze miejsce należy się blaszakowi Drugą stroną medalu jest za to prędkość działania gry w RR5 czuć pęd powietrza do pierwszego kontaktu z padem, tymczasem w NFS5 element ten nie jest aż tak znakomicie oddany jak w produkcie NAMCO Podsumowując, podobnie jak to sprawa ma się z Dreamcastem trzeba poczekać co najmniej do europejskiej premiery PS2 i wtedy można zacząć porównywać - bo dopiero wtedy tak naprawdę będzie co (prawie)

jedno, jak i dwustronne (w tym przypadku należy ręcznie obrócić płytę na drugą stronę)) Niestety, o emulacji dekodera do filmów VCD już nie pomyślano, a szkoda. Aby nie było nam za dobrze, rynek filmów na DVD, podobnie jak rynek gier, podzielono swego czasu na kilka obszarów, niekompatybilnych ze sobą Tak się szczęśliwie złożyło, że Polska i Japonia leżą w tym samym obszarze (region 1), co dawało duże szanse na możliwość oglądania naszych filmów na japońskiej konsoli Niestety, mimo wielu wysiłków - polskiego filmu nie udało mi się uruchomić na japońskiej konsoli, chociaż teoretycznie powinno to być możliwe Co ciekawe, z pomocą małego triku udało mi się za to uruchomić film amerykański (region 2) Wystarczyło bowiem podłączyć do konsoli zwykły (nie analogowy) joypad za starej konsoli i w czasie bootowania płyty trzymać na "krzyżaku" kierunek "góra" Taraz tylko Play i... gotowe! Prawda, że to miłe ? Niestety, sposób ten nie utrzyma się długo w obiegu, bo SONY już wydało na rynek nową wersję odtwarzacza DVD z symbolem 1 01, pozbawioną tego udogodnienia, która to będzie teraz sprzedawana z wszystkimi konsolami Tym niemniej daje to pewne nadzieje że w ten czy inny sposób uda się w końcu obejść uciążliwy "Territorialy Lockout" I będziemy mogli cieszyć się możliwością odtwarzania filmów ze wszystkich stref, a szczególnie z naszej - polskiej

Obsługa odtwarzacza DVD jest bardzo prosta. Możemy wykorzystać w tym celu specjalne menu na ekranie albo wydawać rozkazy bezpośrednio z Dual Shocka, którego klawiszom przypisano odpowiednie funkcje (np Play, Stop pauza, przewijanie itd.) W zależności od filmu możemy zmieniać ścieżki dźwiękowe, kąt ustawienia kamery, napisy, sposób wyświetlanie obrazu itd Na rynku powinien niedługo ukazać się również specjalny pilot do DVD w PS2, który zawierać będzie wszystkie najważniejsze funkcje odtwarzacza. Jako ciekawostkę dodam jeszcze że w momencie premiery PS2 rynek filmów DVD w Japonii powiększył się o 100%, podwoiła się też gwałtownie sprzedaż filmów DVD na rynku SONY wiedziało co robi wyposażając nową konsolę w czytnik płyt DVD W tej chwili PS2 jest nie tylko bardzo liczącym się konkurentem na rynku gier wideo, ale również na rynku odtwarzaczy DVD

URZĄDZENIA DODATKOWE

Oczywiście podobnie jak to było w przypadku pierwszego PlayStation, tak i teraz możemy spodziewać się mnóstwa urządzeń dodatkowych do nowej konsoli Już teraz dostępne jest bogactwo specjalistycznych kabli i przewodów, jak choć kabel DVD do łączenia PS2 z odbiornikami TV firmy SONY posiadającymi specjalne wejście (Component, np WEGA) dzięki któremu uzyskamy idealną jakość obrazu Na początku przyszłego roku w sprzedaży powinny pojawić się również modemy oraz klawiatury podłączane przez złącza USB W przyszłości planowane są również bardzo pojemne dyski twarde i sprzedaż gier za pomocą internetu Te profesjonalne zabawki to oczywiście nie wszystko Nadal też będą produkowane klasyczne akcesoria do PS2 Firma HORI zapowiedziała już nowy joystick arcade "Tekken Tag Stick" oraz nowy joypad "Power Grip Hori Pad II" kompatybilny z Dual Shockiem 2. Nie zapominajmy że do naszej dyspozycji jest jeszcze PocketStation, które z PS2 ma szansę odżyć ponownie, oraz cała masa innych akcesoriów z PSX (z Multi-Tapem na czele) No właśnie, wielka szkoda, że SONY nie zdecydowało się na standardowy montaż 4 portów w konsoli, przez co wieloosobowa rozrywka znowu może stać się domeną innej konsoli (np. Dreamcast) Miejmy nadzieję, że rozwój usług sieciowych i zapowiadane akcesoria do PS2 sprawią, iż na brak multiplayerowej rozrywki nie będziemy mogli narzekać.



PODSUMOWANIE

PlayStation 2 odniosło ogromny sukces jeszcze zanim pojawiło się na rynku i wydaje mi się że to stwierdzenie wcale nie jest przesadzone. Do tej pory żadna konsola nie cieszyła się takim zainteresowaniem przed swoją premierą, a to co się stało w pierwszych dniach sprzedaży pozwala sądzić, że PS2 odniesie taki sukces na rynku gier wideo, jakiego jeszcze świat nie widział SONY na taką pozycję pracowało bardzo pilnie przez pięć kolejnych lat i znakomicie wpasowało się w rynek gier wideo zyskało zaufanie Graczy i support najlepszych firm software'owych, a jednocześnie przygotowało nam nową konsolę o niesamowitych możliwościach Do tej pory sprzedano już ponad 1.3 miliona gier na PS2, a wystarczy tylko popatrzeć na listę tytułów zapowiadanych na najbliższe dni, aby łatwo przewidzieć podwojenie, a może nawet potrojenie tej liczby w ciągu kolejnego miesiąca. Dochodzi do tego atut w postaci czytnika płyt DVD, co pozwoli na oglądanie coraz bardziej popularnych filmów na płytach DVD-ROM i powiększy jednocześnie krąg ludzi zainteresowanych kupnem tej maszynki No i jeszcze jedna sprawa - dostępność "tanego softu" Nie ma się co czarować, w polskich realiach ma to decydujące znaczenie. Brak piratów na Dreamcasta sprawił, że konsola ta praktycznie nie znalazła nabywców w naszym kraju Czy PlayStation 2 podzieli jej los? Moim zdaniem piraty na PS2 pojawią się prędzej, niż myślimy Wystarczy tylko popatrzeć na pierwsze kruczki z odpalaniem filmów DVD z innych regionów aby łatwo dojść do wniosku, że dla chcącego nic trudnego

Moim zdaniem PlayStation 2 zasługuje na jak najwyższe noty i tylko kwestia PROPORCJONALNIE za słabych gier na starcie sprawiła, że na razie oceniam ją "tylko" na 9/10 Wydaje mi się, że przesiadka ze starej konsoli na PlayStation 2 jest tak naturalną rzeczą jak wyrastanie z ciuchów czy przejście z przedszkola do szkoły podstawowej PS2 stanowi naturalną kontynuację zabawy z PlayStation i jeśli ktoś do tej pory nie wyrósł z gier i nadal chce w ten sposób spędzać wolny czas, to zakup PS2 prędzej czy później stanie się koniecznością. O naturalnym przejściu między systemami niech świadczy choćby numeracja RiDGE RACERa, który urodził się na PS1, dorastać będzie na PS2, a kto wie czy nie doczeka się kolejnych edycji ze 4 - 5 lat na PS3 W chwili obecnej import konsoli z Japonii (głównie przez zakaz jej wywozu) jest bardzo kosztowny, a średnia cena konsoli w naszym kraju wynosi obecnie od 4 do 5 tysięcy (słyszałem nawet o 7 tys złotych) Podejrzewam, że za miesiąc góra dwa, cena za importowaną z Japonii maszynę ustabilizuje się w przedziale 2 - 2.5 tys. zł i tak już utrzyma się do daty premiery w Stanach Zjednoczonych (prawdopodobnie we wrześniu) Natomiast europejskiej premiery spodziewać możemy się w okolicach Gwiazdki, chociaż i to nie jest jeszcze pewne Wydaje mi się że w momencie gdy konsola będzie dostępna na naszym rynku, to nikogo nie trzeba będzie namawiać do jej kupna. Dobra robota, SONY!

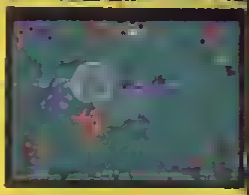
NORBY

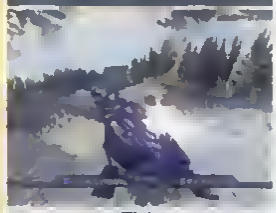
Sic! Test PlayStation 2 zajął zbyt dużo miejsca i Co Nowego musiało schudnąć o stronę. Jak widać 116 stron, to wcale nie tak dużo, żeby można upchać wszystko o dwóch platformach. Wracając jednak to tematu, szczęście w nieszczęściu polega na tym, że nie ma w zasadzie dużo nowych i ciekawych informacji. Może i dobrze

CO NOWEGO?

SPEEDBALL 2100

Panowie, chłopki z gier szykuje się prawdziwie rewolucyjny tytuł, kontynuacja SPEEDBALL. W naszym kraju "maniaczeni" w to głównie na Amidze i sam dobrze pamiętam jak swego czasu odrzuciłem w kąt dziesiątki innych gier. Brutalny sport przyszłości wzorowany na futbolu amerykańskim z metalową kulą w roli głównej, w którym jest jedna zasada - "nie ma żadnych zasad". Areny, na których drużyny będą ze sobą rozgrywać pojedynki są urozmaicone różnymi bonusami, elementami dającymi wyższą punktację itd. Właściwie - liczne areny a nie pojedyncza, znana dobrze planeta. Postacie przeszły w trzeci wymiar, rozbudowano tryby rozgrywek i możliwości menedżerskie, łącznie z zakupem lepszego opancerzenia i innych elementów zwiększających możliwości Twojego teamu. Termin - Lipiec 2000. [kali]





Sno-Cross Championship Racing

Pomysł zaskoczył! Po świetnej wyżywie, jaką zafundowała nam ELECTRONIC ARTS (SLED STORM), przyszła kolej na SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING. Tym razem dane Ci będzie szarpać po 7 trasach leżących na różnych szerokościach geograficznych. Co by było bardziej młodzieżowe developerzy zapowiadają zmienne warunki pogodowe oraz przystępny edytor tras, dzięki któremu będziesz móc dać upust swojej fantazji. Maszyn będzie aż 12 (wszystkie firmy Yamaha, jednak syntezatorów nie będzie,), a dzięki mało oryginalnemu i skomplikowanemu systemowi pozyskiwania forsy będziesz móc w nich grzebać ulepszać je i nimi handlować. Co ciekawe - podczas skoków będzie można wykonywać 14 zróżnicowanych, karkołomnych trików oczywiście kwitowanych punktami. Grafika, jak możesz zczaić po zdjęciach, prezentuje się niezwykle efektownie, obiecująco. Zapowiada się zatem solidna podróba SLED STORM, które po prostu nie może okazać się gorsza od oryginału, toteż już zacieram kosmate łapska ze szczęścia i w nie pluję paskudną klejącą zielonobrunatną flegmą. [2 kwartał 2000 hiv]

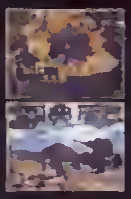
TONY HAWK'S 2

Activision udostępnia kilka [illegible] z gry TONY HAWK'S SKATEBOARDING. My oczywiście publikujemy, i to na pierwszej stronie "Co Nowego", gdyż można się spodziewać, że kontynuacja będzie fajem od pierwowzoru. Data premiery nie jest jeszcze ostatecznie ustalona ale z pewnością nastąpi jeszcze w tym roku. [pjn]

Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka

Możemy być już pewni, że w przyszłym roku pojawi się specjalna klawiatura do PlayStation 2. Informację taką podało bowiem samo SONY. A dlaczego dopiero za rok? Ano dlatego, że SONY chce najpierw odpalić połączenia sieciowe (m.in. Internet) dla PS2, a dopiero później zająć się takimi "pierdółkami". Klawiatury podłączać będziemy poprzez port USB. [aju]

KONAMI udostępniło pierwsze zdjęcia ze strategii przeznaczonej dla PS2, zatytułowanej po prostu RED. Akcja toczy się w Japonii, a Gracz dowodząc oddziałami mechów zdobywa kolejne terytoria. Gra ma bardzo przypomina FRONT MISSION, producentem którego jest SQUARESOFT. [aju]



ROCKSTAR GAMES podało do wiadomości, że trwają prace nad specjalną wersją gry z tytułu ONI na PlayStation 2. Więcej informacji wkrótce... [aju]

Japońska firma IMAGINEER zapowiedziała wydanie kilku gier na PS2 w Japonii. Będą to AQUAQUA (lato 2000), MIGHT & MAGIC RALLY HARD (zima 2000) oraz TYPHOON (wiosna 2001). Dokładniejsze informacje oraz pierwsze zdjęcia mają zostać ujawnione na najbliższych targach Tokyo Game Show. [aju]

ARTLINK przymierza się do wydania kontynuacji gry SETTLERS II na PlayStation 2. Więcej szczegółów w przyszłym numerze... [aju]

W marcu na półki sklepowe trafiły gry, które powinny zastrzegać konsolowym (i nie tylko) światem. A mianowicie, TEKKEN TAG TOURNAMENT, DEAD OR ALIVE 2, GRAN TURISMO 2000 oraz DRIVIN EMOTION TYPE-S, wszystkie oczywiście na PlayStation 2. W kolejnym numerze PE przeczytasz recenzje tych pozycji, a na razie prezentujemy obrazki tych gier. [aju]

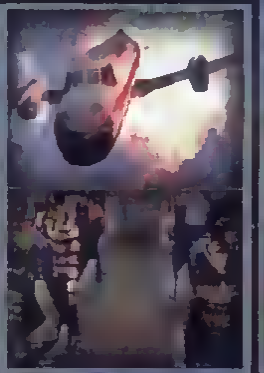
Na TGS pojawi się firma SPIKE, która w ofercie posiadać będzie aż 15 gier. Na PS2 będą to: DEKATORA LEGEND 3, ALL JAPAN PROFESSIONAL WRESTLING, WBC RACING SPORTS oraz TWILIGHT SYNDROME 2. Natomiast na Playa pierwszego SPIKE wyda: COLIN MCRAE RALLY 2, FIRE PROFESSIONAL WRESTLING RING I WORLD TOUR CHAMPIONSHIP. [aju]

CO NOWEGO?

Kolejna gra akcji
ACONCAGUA

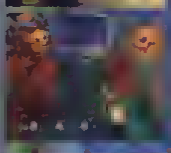
Japoński oddział SONY zapowiedział wydanie nowej, trójwymiarowej gry przygodowej zatytułowanej ACONCAGUA, przeznaczonej na zwykłego Plejaka. Akcja rozpoczyna się od katastrofy lotniczej w okolicach Chile. W samolocie znajdowała się córka generała Pachamama, która zaginęła w niewyjaśnionych okolicznościach. Specjalna ekipa postaje wysłana w miejsce tragedii, a

jej zadaniem jest odnalezienie dziewczynki. Jak łatwo się domyślić, oddziałem tym sterujemy my - i od nas zależą losy zguby. Przedstawienie akcji będzie bardzo zbliżone do tego znanego z CHASE THE EXPRESS, a o rajcowności przekonamy się w czerwcu, na kiedy to została przewidziana premiera. ACONCAGUA zajmować będzie dwie płyty CD. [aju]



Kolejna pozycja
FROGGER 2

Po sukcesie jaki odniosła gra FROGGER w USA (w Europie było ciężko), HASBRO zdecydowało się kontynuować serię i zapowiedziało wydanie FROGGER 2. Mają być całkowicie nowe etapy z nowymi zadaniami oraz otoczeniem. Główny bohater pozostał ten sam, czyli zielona żaba, ale nauczył się kilku nowych ruchów, dzięki czemu sterowanie nim powinno być łatwiejsze. Poza tym ma pojawić się tryb Multiplayer, pozwalający na zabawę czterem osobom jednocześnie. Grafika oczywiście trójwymiarowa, jak zresztą możecie zauważyć na dołączonych do tekstu zdjęciach. Amerykańska premiera przewidywana jest na wrzesień tego roku. [aju]



Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka

INTERPLAY oficjalnie potwierdził, że w momencie kiedy PS2 ukaże się na amerykańskim rynku, odezwy z kilkoma znakomitymi grami. Będą to między innymi: BALDURS GATE II, SHADOWS OF AMN, STAR TREK: NEW WORLDS i GIANTS: CITIZEN KABUTO. Poza tymi najwartościowszymi pozycjami, INTERPLAY wydadzi też kilka innych - ale ich tytuły poznamy w przeciągu dwóch miesięcy. [aju]

ACCLAIM ENTERTAINMENT również myśli o PS2. Tytuły, które zostały zapowiedziane w tym miesiącu na nową konsolę to: ALL-STAR BASEBALL 2002, FERRARI FORMULA 1 oraz 360 CHALLENGE. Dwa ostatnie tytuły bazują na licencji, jaką ACCLAIM wykupiło od firmy Ferrari. [aju]

JALECO oficjalnie potwierdziło wydanie DREAM AUDITION na konsolę PS2. Będzie to gra muzyczna opartą o bardzo popularne w Japonii spotkania Karaoke, w trakcie których ludzie śpiewają znane piosenki do oryginalnych podkładów muzycznych (coś na wzór polskiego programu "Szansa na sukces"). Do gry dołączony będzie mikrofon, do którego będziemy wykrzyczeć swoje piosenki. Dostępny będzie również tryb Multiplayer, dzięki któremu będziemy mogli wydzierać się we dwoje (np. ze swoją dziewczyną). Znając podejście zakonu PE do tego typu gier (DANCE MANIA, DRUM MANIA, GUITAR FREAKS itd.), będzie to kolejny wielki rodzajowy hit. Największe szanse na ukończenie DREAM AUDITION ma chyba Sojem, którego przypadki często nadają rytm pracy w Redakcji, gwarantuję. Premiera przewidywana jest na lipiec tego roku. [aju]

ARMORED CORE 2 firmowany przez FROM SOFTWARE, opracowany na PlayStation 2, będzie pierwszą grą, która wykorzystywać będzie TERMINAL HUNT, czyli nowy kabel LINK. [aju]

Drugi tytuł, jaki ARTDINK wyda na PS2, to BUCHIGIRE KONGOU - walki pojazdów bojowych. Aby szybko i skutecznie zlikwidować przeciwnika, Gracz będzie musiał wykazać się dobrą znajomością podstaw geografii (południki, równoleżniki, stopnie i takie tam), gdyż system naklerowywania pocisków opierać się będzie właśnie o te parametry. Nośnikiem będzie płyta DVD, a premiera planowana jest na 1 lipca br. [aju]

W jednym z ostatnich wywiadów przedstawiciele firmy CAPCOM oznajmili, że w kolejnej części serii RESIDENT EVIL Gracz wcieli się w jedną z postaci organizacji Umbrella, a nie w komandosa S.T.A.R.S. Zapowiada się interesująco, gdyż w ten sposób będziemy mogli poznać całą prawdę o tajemniczym wirusie i spojrzeć na wszystkie wydarzenia (ze wszystkich 3 części) z zupełnie innego punktu. Ale co najważniejsze, jest niemalże pewne, że gra pojawi się w pierwszej kolejności (a może i jedynej) na PlayStation 2. Niestety, konkretnej daty premiery nie podano. [aju]

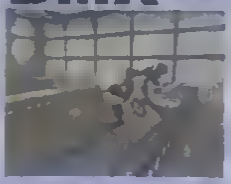
TAKE TWO pracuje nad kontynuacją gry HIDDEN & DANGEROUS 2 na PlayStation 2. [aju]

Konsola SONY PlayStation 2 otrzymała kolejną nagrodę w Japonii. Tym razem jest to Nikkei BP Technology Award. Jest to pierwszy przypadek od dziesięciu lat, w którym domowy sprzęt służący do zabawy w gry otrzymał taką nagrodę. Nikkei wyraziło, że PS2 uczyniło znaczący technologiczny krok w przód. [aju]

CO NOWEGO?

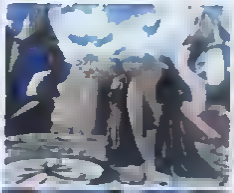
Co ma THRESHER do DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

ACCLAIM zczaiło ekipę od gry THRASHER SKATE AND DESTROY (Z AXIS) i zleciło im zrobienie symulacji jazdy na BMX-ie. Będziemy więc pedałować na czas po ulicach najwymyślniejszych torach przeszkód czy zwykłych bezdrożach. W grę wkręcono kolesia, co zwie się Mirra (mistrz jazdy na BMX), co zaowocuje jego obecnością (oraz kilku innych profesjonalnych fawerzystów) w grze. Dostępny będzie również tryb Multiplayer, dzięki któremu będziemy mogli ścigać się z kolegą z bloku (więzienne go?!?). No to co: zdjęcia, pacierz i opać hehe! Premiera planowana jest na czwarty kwartał 2000 roku. [aju]

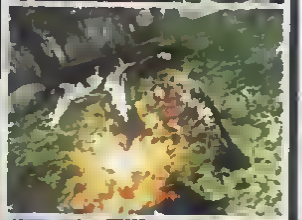


Może przynajmniej chłopek nie będzie się tak często wyj... tego. No wiecie.

RPG na PS2 SUMMONER



W tym miesiącu dajemy Wam tylko przedsmak tego, co będzie w następnym numerze PE. Otóż SUMMONER zapowiada się na najlepszą grę RPG, więc nie możemy jej poświęcić kawałka miejsca ani pisać dużej zapowiedzi w 5 minut. Na to trzeba czasu i odpowiedniej osoby na odpowiednim stanowisku. A tak się złożyło, że informacje o grze dostaliśmy na 2 dni przed zamknięciem numeru, więc wrzucamy zdjęcia i zapraszamy za miesiąc, kiedy to znajdziecie większą i szczegółową zapowiedź. Napiszę jedynie, że SUMMONER ukaże się na PlayStation 2 (i na PC, ale to bez znaczenia), a przewidywany termin premiery to koniec 2000 roku. Wydawcą jest firma THQ, a producentem VOLITION. [aju]



A co to? VENARK

VANARK to jedna z najwcześniejszych zapowiedzi na PSX-a, jest to kosmiczna wzorowana na StarFox z N64 i japońskiej strzelankie SUIKEIRA 2000 (nie mylić z naszym redakterem, nehen). Grasz starzejącym statkiem kosmicznym (bitwa podążyła za nim) i strzelasz do wszystkiego co nadleci. Do ekwipunku statku zalicz maszyny, takich jak lasery czy rakiety (jak zresztą w grach tego typu). W trakcie lotu raz nawigator informować będzie, którą drogą mamy podążać (będą rozwidlenia), a czasami podpowiadać gdzie trzeba zniszczyć co bardziej uporczywych przeciwników. Graficzne wykonanie jest w porządku, a animacja, jak zdarzyłem na filmikach jest płynna i zdecydowanie. Gra powinna pojawić się na początek-koniec tego roku. [aju]

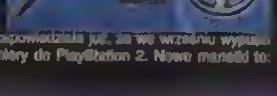
Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka

SHANGHAI: THE FOUR ELEMENTS to najnowsza zapowiedź firmy SUNSOFT. Ta logiczna gra, oparta o starą japońską układankę, zostanie wydana będzie dla PSX i ukaże się jeszcze w tym roku. Atrakcyjne mogą okazać się tryb dla 4 Graczy oraz różne tryby rozgrywki. Nie posiadaja na Image, jak tylko ustaną na premierę. [aju]

Jak możecie wywnioskować z przecieków z obozu ACCLAIM, wielce prawdopodobnym jest, że gra SHADOWMAN 2 wyjdzie tylko i wyłącznie na Playsta 2. Drugim tytułem, który ma znaleźć wydawcy ekskluzywnie dla PS2, ma być TRICKSTYLE 2. Hmmm, coraz gitowiej zaczyna się robić. Nie tylko się chwalę. Znowu PS gewi! [aju]

SONY/TOSHIBA nie wyraziła z produkcją procesorów. Część produkcji TOSHIBA odbiła firmie COMPAQ COMPUTER, gdyż sama nie byłaby w stanie sprostać ogromnemu popytowi na procesory, a po za tym Mate - na Pilar. [aju]

ENIX podała do wiadomości, że ich najnowsza gra przygodowa LOVE STORY przeznaczona na PS2 ukaże się 28 listopada i zajmować będzie dwie płyty DVD. Czy to już nie totalna przesada? [aju]



Firma zajmująca się produkcją najmniejszych dodatków i kierownicy - INTERACT - zapowiedziała już, że we wrześniu wypuści 4 nowe kierownicy do PlayStation 2. Nowe maszyny to: joypad analogowy, kierownica, wyścigowa i SMB terra pamięci. Jak one będą wyglądać, możecie zobaczyć na zamieszczonych zdjęciach. [aju]

Jest już oficjalnie potwierdzona informacja o tym, że PSYGNOSIS przygotowuje specjalne wersje swoich dwóch największych hitów (WIPEOUT oraz FORMULA 1) na PlayStation 2. Obie gry powinny być dostępne w momencie amerykańskiej premiery konsoli. [aju]

SQUARESOFT puściło do internetu, iż tytułowa piosenka z FFVIII wygrała w konkursie na najlepszą piosenkę "Western Style". Była to już 14 edycja konkursu Japanese Gold Disk Grand Prix, więc posiada pewien prestiż. Nie ma się co dziwić, gdyż singiel z piosenką "The Eyes On Me" rozeszedł się w ilości (przekraczającej 400.000 egzemplarzy! Coż, pozostaje pogratulować i czekać na kolejne przeboje. [aju]

Piła

... durny tytuł...

HRESVELGR

27 kwietnia 2000 roku ukażą się nowe wyścigi samochodowe o tytule RALLY DE EUROPE 2000 przeznaczone dla konsoli PlayStation. Będzie to kontynuacja popularnych w Japonii wyścigów pt. RALLY DE AFRICA. Trasy umiejscowione zostaną w różnych europejskich miastach, po których ścigać będziemy się jednym z dziewięciu dostępnych samochodów (podane liczby dodatkowych będzie ukrytych). Aby wziąć udział w trybie Championship, najpierw trzeba będzie zaliczyć wyścig Spot Entry (coś na wzór licencji w GRAN TURISMO). W trakcie zabawy będziemy mogli zmieniać/modyfikować/ulepszać różne elementy naszego pojazdu. [ajuj]

KONAMI robi...

ESPN X GAMES SNOWBOARDING

KONAMI ciężko pracuje nad zestawem snowboardowym [illegible] ESPN X Games [illegible] KONAMI [illegible] płynną animacją oraz masą efektów specjalnych. W ESPN X GAMES SNOWBOARDING dostępne będą 4 tryby rozgrywki: Big Air, Border Cross, Halfpipe oraz Slope Style. Jest już [illegible] orientacyjna data [illegible] w USA (w Japonii [illegible] wiosnę bieżącego roku, [illegible] październik 2000. Ahá, ESPN XGS przeznaczona będzie dla PlayStation 2. [ajuj]

Dżem Błond na PS2.

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Bondem chce być każdy, wliczając w to nawet Śleszę. Wszak czy nie jest [illegible] korzystać z tak wielu prawdziwych gadżetów, kontrolnie dopełnionych fur, ciał pięknych kobiet? A pewnie, że jest! I dokładnie wierzą o tym kiwcipi z EA, którzy zauważyły, że z [illegible] pulamedal najnowszego filmu o wiadomym eleganckim [illegible] można też uczynić coś dla siebie, w mig przystąpili do pracy nad pozycją opartą magicznym gwarantem zysku o numerze 007. Gra THE WORLD IS NOT ENOUGH powinna zostać ukończona "po tegorocznych wakacjach", co w rzeczywistości oznacza [illegible] i to jak wszystko dokoła pójdzie. Czemu miałoby być inaczej? Ano chłopaki postanowili równolegle wydać nowego "Bonda" nie tylko na PS2 i PC (z pomocą przyjdzie tu engine QUAKE'a 3), ale także na "starej" PlayStation! Ponać sami, od podstaw tworzą kod [illegible] dla tej wersji gry... Czyżbyśmy więc za [illegible] mieli być świadkami tajemniczego zniknięcia tej gry z listy PSX'owych zapowiedzi, czy może w rękę [illegible] kolejnej sonnit produkcji? A może się mylę... Najpewniej więc będzie, jak do tego czasu zakupiec PlayStation 2), co zdecydowanie zwiększy szansę na wciągającą, piękną i dynamiczną strzelaninę z elementami skradania się, prowadzenia sportowych bryczek i... reszta pozostawiam Twojej wyobraźni, ghe, ghe. [myq]

Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka

Chociaż FF8 jest już tytułem trochę starym, a część Graczy może i już nawet o nim zapomniała, to wydaje mi się, że warto podać ostatnie dane na temat sprzedaży tej mega produkcji. Na całym świecie trafiło do domów 6 19 mln oryginalnych kopii tej gry (z tego 3,03 w Japonii, 1,46 w Ameryce Północnej i 1,1 mln w Europie). [ajuj]

Oto daty premier amerykańskich wersji gier, których producentem jest SQUARESOFT.
16 maj - Vagrant Story
13 czerwiec - Legend of Mana
18 lipiec - Threads of Fate (w Japonii znana jako Dewprism)
sierpień - Chrono Cross
wrzesień - Parasite Eve 2

SQUARE Poinformowało również, że amerykańska wersja FINAL FANTASY IX trafi na półki sklepowe na pewno przed końcem tego roku. [ajuj]

ELECTRONIC ARTS zapowiedziało niedawno, że na tegoroczne wakacje wypuści grę opartą o zawody w jeździe na rolkach - ROLLERJAM. Gracz będzie się mógł wcielić w jednego z mistrzów tego sportu i zacząć wojować w "rolkowej" lidze. Mam nadzieję, że niedługo pojawią się jakieś zdjęcia, bo tak prawdę mówiąc - nie wiem, o co w tych zawodach chodzi, hehah. A premiera już, już, bo w tegoroczne wakacje. [ajuj]

Oto lista gier, jakie CAPCOM zaprezentuje na wiosennych targach Tokyo Game Show
(oj, niewiele tego, niewiele)
Breath of Fire IV (PSX)
Megaman Legends 2 (Dreamcast 2 (PSX)
Grim Master (PSX)
Power Stone 2 (DC)
Marvel vs. Capcom 2 (DC)
Street Fighter EX3 (PSX)
Resident Evil Zero (N64)

A to lista firmy KONAMI (tutaj jest o wiele lepiej...):
DrumMania (PS2)
Dance Dance Revolution 3rd Mix (PSX)
Dancing Stage featuring Dreams Come True (PSX)
Dance Dance Revolution 2nd Mix Club Version (DC)

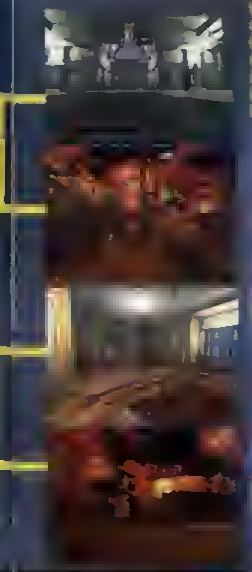
Nie ukierzcie

POWER RANGERS

C[illegible] jakie kolorowe widowisko, jedni nie nabijacy w ogóle. Jednak na bazie hitu (dla kogo to jest hit? Chyba tylko dla nieszczęśliwych japońskich) powstanie gra, w której pięć jeden z członków [illegible] grupy Power Rangers będziesz miał sposobność wyżyć kolorowość (1 lub 2 Gracy) jakoś herdyni nowoczesnych potworów (utyrgrania) [illegible] [illegible]). W [illegible] [illegible] [illegible] (m.in. [illegible] - Diabolica i Magnavora) będą Ci pomagać kolorowe power-upy (dodatkowe [illegible] odpowiedzialne z [illegible]). Pewnie gra ma zawierać ponad 20 poziomów przepełnionych najrozmaitszą, a i bonusowe lokacje dane Ci będzie fyrnąć. Jednak najpierw [illegible] [illegible] wersji, po czym spojrzy. Czytelnicy, na zdjęcie - i zda to (nie [illegible] [illegible] POWER RANGERS jut [illegible] jest pozycją [illegible]. Piekło!!! Jak wszystko [illegible] to, to za sprawą [illegible] zostaliśmy [illegible] [illegible] pod koniec br. Jeszcze raz [illegible] [illegible]

GEKIDO

To jest jedna z najbardziej oczekiwanych przez Japończyków gier. Ale nie tylko oni śmią się na myśl o świeżutkiej, scrollowanej bijatyce remake starego pomysłu kojarzonego głównie z FINAL FIGHT i DOUBLE DRAGON, który w ostatnich latach przeszedł raczej w zapomnienie na konsolowym rynku. Gra oferuje tryb na 4 Graczy co ma olbrzymie znaczenie dla grywalności. Ma ona powalać swą dynamiką i rozbudowaniem - wprawdzie mashery znajdą coś dla siebie, ale bardziej ambitni Gracze będą zachwycani cały czas dochodzącymi nowymi ciosami specjalnymi. Oczywiście będzie można podnosić różne przedmioty (i postacie) by ciskać nimi w licznych wrogów. Dostępne też będą bronie nawet palne i mocno wybuchowe, którymi będzie można niszczyć elementy otoczenia, starając się odkryć bonusowe mini plansze. My też na to czekamy do kwietnia. Przykład - Gremlin [Kali]



Pigułka

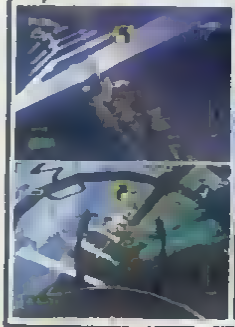
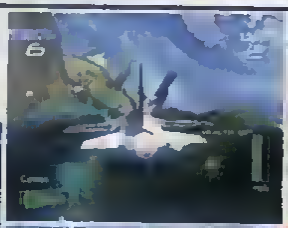
BeatMania Append Gottamix 2 (PSX)
BeatMania GB Net Groove (GBC)
Jikkyo World Soccer 2000 (PS2)
Jikkyo Golf Master 2000 (PSX)
Genbare! Nippon! Olympic 2000 (N64, GBC, PSX)
Hunter z Hunter (GBC)
Yugioh Monster Capsule GB (GBC)
Robotech: Eternal Phantasia (PS2)
Zoe (PS2)
TheOyaoyaNight/Wakurjenchi (PS2)
Rad (PS2)
Bishi-bashi Special 3 (GBC)
Survival Kids 2 (GBC)



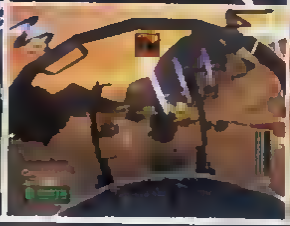
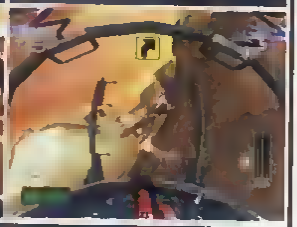

KALEJDOSKOP

N-GEN Racing

oficjalny następca Wipeouta
Infogrames/Curly Monsters
Maj



Tekken Tag Tournament (PS2)

bijatyka
Namco
(już jest JAP)






Wild Wild Racing (PS2)

wyścigi w terenie samochodami Mc Givera
South Peak Interactive
Wiosna 2000



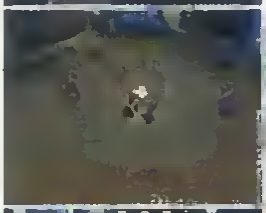

Onimusha: The Demon Warrior (PS2)

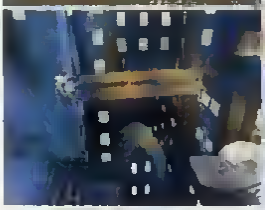
pomieszanie Resident Evil i Tenchu
Capcom
Lato

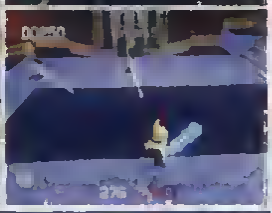
KALEJDOSKOP

Jedi Power Battles

nowelenka Star Wars
LucerArte
Maj

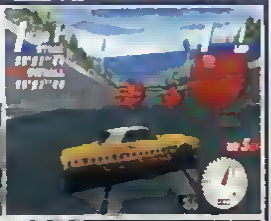






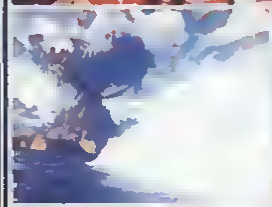
Vanishing Points

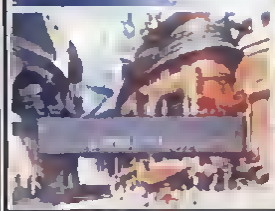
wyścigi z dobrymi poślizgami
Acclaim
Maj 2000



Final Fantasy 9

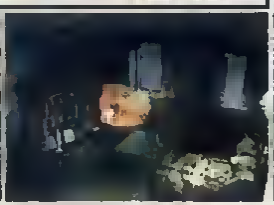
następny część wielkiej serii
Squaresoft
19 Lipca (JAP)

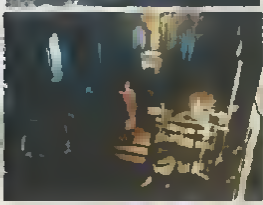


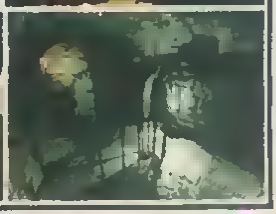


Alone in the Dark 4

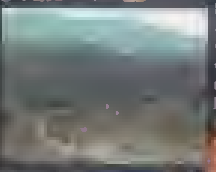
czwarta, druga na PSX
część horroru
infogrames
nieznana

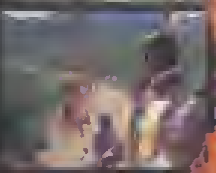






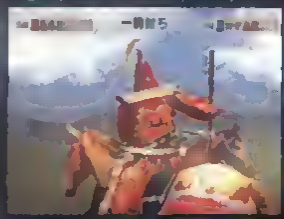
W PRZYGOTOWANIU





Kto dożywał rewolucji i zawiódł się oglądając dwa najbardziej nagłośnione tytuły - RIDGE RACER 5 i STREET FIGHTER EX 3, niech no tylko spojrzy w tę stronę, a znajdzie swe żądze. Rewolucja po prostu nadeszła z innej strony. Ze strony niepozornego, nie nagłośnionego jako mega hit KESSENa - jednej z pierwszych gier zapowiadanych na PS2. Czy był wystarczająco nagłośniony? Czy pokładano w nim olbrzymie nadzieje, dopatrując się nowej jakości? Niewiadome. Liczy się tylko to, że to jemu właśnie można przypisać tytuł gry rewolucyjnej.

Mieści się on na jednej płycie, co mogłoby zadziwić każdą osobę



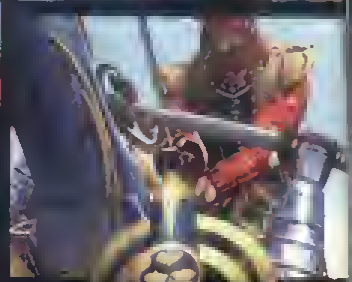
która mogła pomnać rozległość tego tytułu. Nie zdziwi się jednak ten, który bliżej przyjrzy się płytce i pudełku - jest to krążek DVD. I zapewniam wszystkich - oferowana przez ten format objętość została wykorzystana na maksycie.

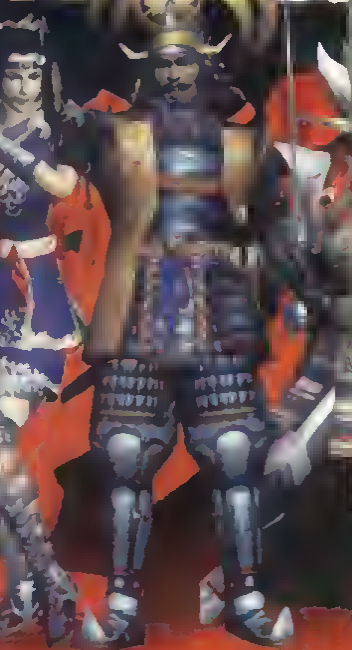
KESSEN to jedna wielka epopeja opowiadająca o krwawych bitwach w feudalnej Japonii. Dość ludno wiązuje ona do wydarzeń [illegible] nych przedstawiających pot[illegible] konflikt pomiędzy wielkimi [illegible] ! Mitsunari [illegible] wielu [illegible] sobą [illegible] przeciwnika. Gra jest [illegible] wielkiego... Nie - tak [illegible] można, byłoby to [illegible] znaczne z czysto fizjologicznym pojmowaniem seksu. Ta gra to zdecydowanie coś dużo, dużo więcej.

Przez cały czas masz dziwne wrażenie, że oglądasz film, jednocześnie samemu biorąc w nim udział. Bardzo dużo jest tu filmów i cut-scenes... Zaraz - ja powiedziałem "filmów"? Z pewnością niejednemu zaraz przyjdzie do głowy myśl, jak ta wielką przyjemność czerpie się z gier, w których przez większość czasu nie nacieka się żadnego kawałka na padzie. Ale w przypadku KESSEN jest inaczej. Tutaj nie ma żadnej sceny bez znaczenia, wszystko jest tworzone tak, byś cały czas czuł silny związek z grą. Do tego stopnia, że zaczynasz w myślach dziękować autorom za takie przedstawienie akcji. Także filmy mają tu nieco inne znaczenie. Do jakie nazywać zwykłymi filmami, które do tej pory kojarzyły się z renderingami czy digitalizowanymi wstawkami coś, co cały czas niemalże nie odróżnia się od samej akcji?

Tak, tak - grafika w tej grze jest powalająca. W Redakcji cały czas siedziało przed telewizorem całe grono i dyskutowało na temat. Kiedy mamy do czynienia z renderingiem, a kiedy z obrazem filmowym w czasie rzeczywistym - nawet HIV, znany ze swojej wiedzy technicznej i ogólnego oka miał wątpliwości... Rendering, czy już nie? I w pewnym momencie stanęło na tym, że często mamy tu połączenie tych obydwu [illegible] na raz - np. ostrzał oddziału [illegible] Czyż to w wyraźny [illegible] nie podkreśla kunsztu, z [illegible] wykonano oprawę graficzną?

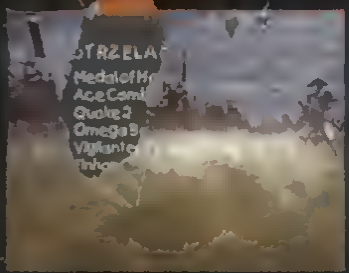
[illegible] rzecz biorąc, esencja [illegible] bitwie, w [illegible] czasem i [illegible] Zawsze [illegible] środowiecz- [illegible] Jedna [illegible] jest [illegible] tym [illegible] po raz [illegible] obejrza-



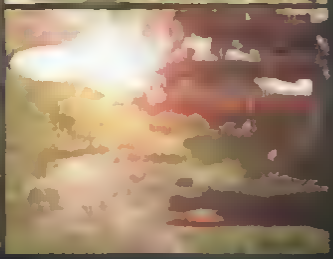


KESSEN

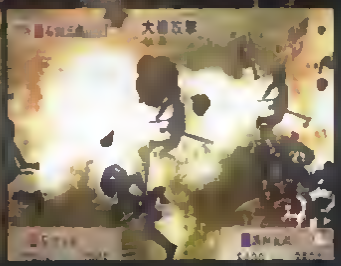
PS2



tom film "Ran" Akiro Kurosawy zakochałem się w nim po uszy wtedy też zrodziło się we mnie marzenie jak najbliższego kontaktu z taką bitwą samurajów. Jednak filmów tak przewspaniale ujmujących takie bitwie nie można było znaleźć zbyt wielu, a dotychczas powstające gry były zaledwie namiastką tego, z czym chciałem mieć kontakt. Ale powstało PlayStation 2, zaś produkt KOEI jest jak hymn ku twórczości tego wielkiego, japońskiego reżysera.

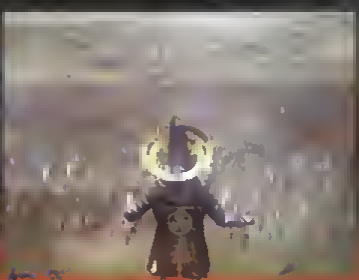


Same bitwy, po oderwaniu całej otoczki mogłyby przypominać skrzyżowanie strategicznych WARHAMMERów (SHADOW OF THE HORNED RAT i DARK OMEN) i pecetowych RTS-ów typu Myth. Wojska zgrupowane są w oddziały, którymi dowodzą tajemni generałowie - i to im wydajesz rozkazy. Wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym - na plastycznym, niezwykle naturalnie wyglądającym



terenie widzisz przesuwające się i walczące oddziały. Oczywiście możesz swobodnie operować kamerą, wchodząc nawet bezpośrednio w środek bitwy, gdzie pojedynczy żołnierze zajmują 1/3 ekranu!!! A walczą ich setki!!! Wrażenie jest niesamowite - znaleźć się jednak jeden mankament - Pan Ściera, który zaczął narzekać, że chłopki nie walczą jak w SOUL CALIBUR, czy chociaż w SOUL EDGE, że nie ma krwi (fakt - przez całą grę jej nie ujrzysz), że nie można sterować i bić się pojedynczym wojakiem. Śmieszne to zarzuty przy strategii, czyż nie? Rozmiar bitew zapiera dech w piersiach - i tylko! W dodatku bardzo dużo jest wstawek, w 99% liczonych w czasie rzeczywistym, ukazujących ważniejsze wydarzenia - szarżę kawalerii, ostrzał artyleryjski, salwy z muszkietów czy też atak całej formacji łuczników (geezer). Ich rozsądnie, sposób w jaki to wszystko jest podane, i co ważniejsze - w jaki odaktorzone - zasługują na wyrazy uznania. Gdy dwaj generałowie starłowali na siebie (kiedyś, oczywiście) i rozgrywał walkę, w Redakcji nie było osoby, która by nie miała szeroko rozwartych oczu. Do tego doszły jeszcze głośne odgłosy zachwytu, gdy było pokazane, jak jeden z generałów wpada w szał bitewny i szarżuje z naginatą na piechurów, w artystyczny sposób zabijając ich około tuzina, z finalną dumą zeskoczyła z konia i błyskawicznego ukatrupienia nieszczęsnej grupki - ostatecznie wydaje okrzyk zwycięstwa i mieszając swą bronią wokół siebie. Na ostatnie dodam jeszcze, że same bitwy to nie wszystko. Nieraz stajesz przed ważnymi decyzjami, od których zależy, jak potoczą się dalsze losy gry. Spotkasz się też z interesującymi scenami narady przed walką, w której nawet indywidualni generałowie (tam możesz wybrać, z kim chcesz się konsultować) przedstawiają swe plany operacyjne. Oczywiście losy bitew mają wpływ na to, jak dalej potoczą się wydarzenia - nie możemy więc narzekać na ograniczenia liniowości.

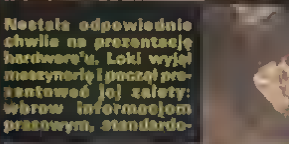
KESSEN to jedna z najwspanialszych gier, w jakie w życiu grałem. Pewnie niejeden z Was pomyśli, że wynika to z zachwytu nad grafiką. Powiem tyle - pośrednio tak. Chodzi po prostu o to, że jeszcze w życiu nie widziałem takiej strategii, w której czujesz się obecnym na polu bitwy, w której nie wydajesz po prostu rozkazów. To jest niesamowite uczucie - kompletnie odrywasz się od świata! W dodatku to niewiarygodnie idealnie dobrana muzyka, która nie pozwala Ci nawet na chwilę oderwać się od gry... To utwory... Ta gra posiada - i chcę... Wszystko jest tak skomponowane, że nie będziesz mógł zapomnieć o tym tytule. Oceny wstępna - some "10". Widzę już uśmieszek na Twej twarzy - ale ja naprawdę o takim czymś zawsze marzyłem. I chcę w tym miejscu wypowiedzieć jedno, ważne słowo: "dziękuję". Dziękuję autorom za trud włożony w stworzenie tej produkcji, dziękuję Akiro Kurosawie za to, że niewątpliwie jego twórczość była inspiracją developerów. Jednak na razie nie mogę wystawić oceny - nie poznałem na tyle tej gry, gdyż jest ona w 100% skrzyczchowana i nie rozumiem fabuły. Dlatego ograniczam się tylko do oceny wstępnej (solution: Ściera zabronił mi robić coś innego!) (KALI)



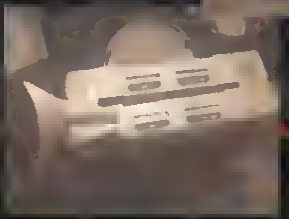
Z cyklu DESZCZA KAMERA

Ekipa dostała cynk, że Loki szczęśliwie wylądował w kraju... Nieoplisane podniecenie towarzyszące wyczekiwaniu na tegoż mesia spowodowało, iż wszyscy zamienili się w petulne borsuki...

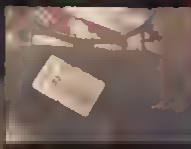
Loki wpadł n impetem do Redakcji... o mało co nie rozwalając nowych botów (!!!). Nie miał przy sobie dosłownie niczego. Niczego oprócz naszej wymarzonej konsoli.



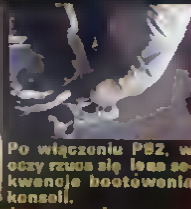
Nastała odpowiednia chwila na prezentację hardware'u. Loki wyjął maszynerię i począł prezentować jej zalety: wbrew informacjom prasowym, standardowo wbudowano 4 wejścia na joypady, toteż przed oczami wszystkich mieli multi-layerowe potyczki. Tylna ścianka, choć pozbawiona portu Parallel, prezentuje się bardzo estetycznie...



Wszystkich zaskoczył niepowtarzalny dźwięk nowych płyt kompaktowych, które, w odróżnieniu do płyt na starego PSX'a, od spodu pomalowane są na niebiesko... Furorę zrobiła także nowa Memorka - 8MB pamięci czyni n niej prawdziwego potwora (a Japońce odgrażali się, że uczynili jakiś wielki postęp techniczny...)



Do testów zabrał się HIV ... postanowił sprawdzić, co też takiego wspaniałego przynosi z sobą nowa platforma.



Po włączeniu PS2, w oczy rzuca się lesa sekwencje bootowania konsoli.

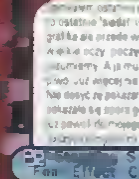
Po wielogodzinnych testach orzeczenie naszego specjalisty zostało ogłoszone:
PS2 jest sprzętem przyszłości. Niewątpliwym jej atutem jest wygląd, funkcjonalność, drzemiący wen POWER i wspaniała zgodność gier... Tylko grafika jakoś nie odstaje od znanej n PSX...

HYDE PARK

Ulubiony gatunek: wszystkie — SZERYF — Mr. Scuxo

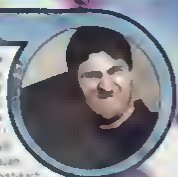
Fear Effect Comply Wars 3 Theme Park World

Aju — SZERYF — Ulubiony gatunek: wszystkie



Fear Effect Comply Wars Rollcage 2

HIV — Ulubiony gatunek: wszystkie



Norby — Ulubiony gatunek: strategie

Star — Ulubiony gatunek: RPG

Myszaq — Ulubiony gatunek: strategie

HYDE PARK

STRZELANINY

Medal of Honor
Ace Combat 3
Quake 2
Omega Boost
Vigilante 8-seria
Einhander
Syphon Filter-seria
Rogue Trip
Time Crisis
NGD.
Ace Combat 2
Duke Nukem TTK
GFA2
Colony Wars 3-seria
G-Police 2

BIJATYKI

Tekken 3
Tekken 2
SF EX 2+
Soul Blade
SF Alpha 3
WWF Smackdown!
Ready 2 Rumble
Bloody Roar 2
SF EX+
Tobal 2
Bloody Roar
Tekken 1
Wu-Tang Shaolin
SF Alpha 2
WWF Attitude

WYŚCIGI

Gran Turismo 2
Wipeout
Gran Turismo
Colin McRae
Crash Team Racing
V-Rally 2
Wipeout 2
Ridge Racer V
Motorhead
Slipstream
TOCA 2
[illegible] Trials
[illegible]
Le Mans
NFS II

PLATFORMÓWKI

Spyro
Crash 3 Warped
Spyro 2
Medievil
Crash 2
Heart of Darkness
Crash Bandicoot
Gex3DCG
Gex3DTG
Bugs Bunny LET
Ape Escape
Fandemonium!
Tombi 2
Wild 9
Castlevania

SPORTOWE

ISS Pro Evolution
ISS Pro 98
Tony Hawk's S.
Libero Grande
LMA Manager
NBA Live 2000
Knockout Kings 2000
Total NBA 97
ISS Pro 97
NHL - seria
Cool Boarders 3
Tricky Sliders
All Star Tennis
Street Skater 2
Thrasher SKD

PRZYGODOWE

LOK Soul Reaver
Silent Hill
Metal Gear Solid
Fear Effect
Resident Evil 3
Resident Evil 2
Parasite Eve
Parasite Eve 2
Tomb Raider II
Tenchu
Dino Crisis
Tomb Raider
Tomb Raider 3
Nightmare Creatures
Resident Evil I

STRATEGIE

FF Tactics
Civilization
Vandal Hearts-seria
Warzone 2100
Warhammer DO
Red Alert-seria
Dune 2000
Brigandine
Populous 3
Warcraft 2
KKND
Theme Park World
Syndicate Wars
Warhammer
Kartia

RPG

Final Fantasy 7
Suikoden 2
Xenogears
Grandia
Final Fantasy 8
Saga Frontier 2
Star Ocean TSS
Suikoden
Wild Arms
Brave Fencer Musashi
Legend of Legaia
Diablo
Breath of Fire 3
Legacy of Kain
Guardian's Crusade

INNE

Driver
Bomberman-seria
Worms Armageddon

LOGICZNE

Super Puzzle F.T.
Bolletto
Devil Dice
Bust a Move 2
The Next Tetris
Kula World
Intelligent Cube 2


Fear Effect


Syphon Filter 2


Colony Wars 3


Ridge Racer 5

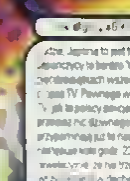

Drummania

Sasza

Ulubiony gatunek: RPG

[illegible] RIDGE RACER V. To gra jest po prostu niesamowita i mówię Wam to ja, mi fanka strategii, strzelanin i RPG-ów. Sięgnę teraz po sklepowy banal reklamowany i powiem. Pamiętacie [illegible] Jedynaczka. A pamiętacie trzecią część tego marzenia-cia? Gdyby ja potrafiłabym [illegible] coś o trójwymiarach i mercedesach, czy nie przyniosłabym o dumie [illegible] Pomyślcie teraz. Wasza wyobraźnia. Wielkości na 100 procent screeny z Tag Tournament na PS2 co ma? Sprzętowe solve [illegible] wyobraźnia co do nim Tekken 3, bo zakładam, że wychodzą trzy sequele na czas życia platformy. Cmoooo? Bo ja nie. Nie rozumiem jak można to zrobić, poszczególnie [illegible] To [illegible] Ale [illegible] PS2 zaraz [illegible]

PS: RR5, Drummania, [illegible]



Loki

Ulubiony gatunek: sportowe

[illegible] RR5, Drummania, [illegible]

Kali

Ulubiony gatunek: bijatyki

[illegible] PS: RR5, Stepping S[illegible]

Jak zapewiedziałemy w poprzednim numerze, w tym miesiącu, w tym miejscu [illegible] ranking gier na [illegible] platformie [illegible]

PS

1. Ridge Racer 5
2. Drummania
3. Stepping Selection
4. Street Fighter EX3
5. A-Train
6. Bloodning
7. Tenkaichi

[illegible]

1. Stepping Selection (PS2)
2. Dance Dance Revolution (KONAMI)
3. Drummania (PS2)
4. Guitar [illegible]
5. Unlimited Ignition
6. Parappa the Rapper
7. Bust a Move Gem

Z ARCHIWUM PSX

Część 3 oryginalnego tekstu Celos o Resident Evil 2 [illegible]

Cała [illegible] oha-[illegible] banda [illegible] ró-ra [illegible] ty-[illegible] o ocalenie [illegible] jaką to [illegible] przy-[illegible] posta-dem [illegible] wi-deo, [illegible]

Wszędobylskie zombiaki przywołują Cię już o wymioty? Masz dość powielania sprawdzonych schematów? Ilustrasz chęć nowego i odmiennego, co przydałoby Cię do telewizora i nie pozwoliłoby oderwać się aż do momentu zużycia kropówki? Mam dla Ciebie dobrą wiadomość! Oto niedawno na rynku nowe dzieło firmy KONAMI, jednej wczesniej z bliskich CARDINAL SYN. Już wtedy było wiadomo, że chłopaki mają talent, a [illegible] dzielnego czasu z ich rękami nie dopadały żadne konkretne efekty, to nagle najwyraźniej się FEAR EFFECT stanowi tym miłego zaskoczenie.

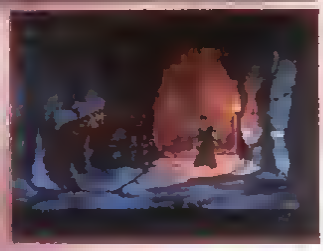
Już samo wprowadzenie do gry wywołuje napięcie, iż spokojny nastrój do czytania z produktem nieznanym. Dodatkowo wrażenie, iż zaczyna się właśnie dobry film i tę ja będę w głównej mierze decydował o jego poziomie. Potem jeszcze tylko potwierdzające owe przypuszczenie jedno i wszystkie zaczyna się wiadowa rozgrywka.

Na dobry początek poznajemy dwójkę z trójki głównych bohaterów. Jest to kostetne Hana, mięśniak o nazwisku Glas, a później zachodzi jeszcze tłuczony Deke. Motyw przewodni ich działań [illegible] jakoś, kasa. Za zadanie mają przechwycenie córki pewnego chińskiego mafioso. Wee Ming, bo to o nią tu biega, nie jest taką sobie zwykłą dziewczynką, drzemią w niej bowiem tajemnicze moce... Właśnie, mistycyzm oraz chińskie przesądy to elementy najpiękniej określające panujący tutaj klimat. Areną zmagań jest futurystyczny Hong Kong wraz z terenami przyległymi. Już samo miejsce akcji przypuszcza o zwątł głowy. Poza terenami zurbanizowanymi, przyjdzie Ci również odwiedzić pewną rybacką wioskę, ekskluzywny burdel, a nawet... niesa, powiedziałbym zbyt wiele, nie będę psuł niespodzianki.

Mocnym atutem FE jest fabuła. Wiesz już, o co mniej więcej chodzi, dodam tylko, iż sposób w jaki zostało to wszystko przedstawione po prostu zrywa nakłeji z kosku. Wyobraź sobie gościa obwieszonego C-4. Ratujesz mu tyłek w ostatniej chwili przecinając odpowiednie kabelki i z pozoru wszystko wskazuje na szczęśliwe zakończenie. Toczy się rozmowa podczas której świeżo ocalony informuje dziękuje za pomoc, dodając, iż "uważał się już za trupa". W tym momencie rozlega się huk wystrzału i pocisk przeszywa mu głowę, zaś twarz bohaterki zbryzgana zostaje krwią [dzięki za zje*** pit zabawy - Mr. Ścierę]. Napastnik zbiegł. Są tu także sceny niecodziennie komiczne, utrzymane oczywiście w zdecydowanie czarnym humorze. Ale bowiem przystawiłem jedynie w mokry ręcznik Hanę trzyma "na muszce" pewien żołnierz. Trzeba coś zdziałać, a że ucieczka nie ma sensu, kaboz Hanio zrzucić z siebie owe niewygodne wiązanie. A kiedy już żołnierz otwiera gębę, dźwięk się przy tym [illegible], za jego plecami pojawia się niespodziewanie Deke, sprawnym ruchem dźgając delikwentowi kark. Eech, mógłbym jak pisać bez końca i pewnie zajęłoby to z pół numeru, ale nie chcę dostawać listów z bombami (plus HIV'a pewnie by okapodowali). Podobnych scen jest tu całe mnóstwo, a każdą zrealizowano w stylu filmowy i możliwie jak najbardziej spektakularny sposób.

Sterowanie jakby żywcem zaczerpnięto z RESIDENT'a, oczywiście zmieniając (na lepsze) kilka elementów. FE utrwala przyjęte standardy, umożliwiając przy tym zakradanie się, unik oraz przykucanie, co by z zimną krwią oraz to lepiej wypoczętowych przeciwników eliminować. Akcja gry jest w głównej mierze prezentowana ze statycznych ujęć, chociaż zdarzają się też sytuacje, kiedy kamera robi najazd lub obraca się dookoła, jakie to manewry jako pierwsze (i dotychczas jedyne) zaprezentowało SQUARE przy okazji PP0, a następnie PE2. Co jednak wyróżnia FEAR EFFECT na tle tak FINAL FANTASY oraz całej plejady RESIDENTów i im podobnych? Odpowiedź jest prosta - grafika, a w zasadzie sposób jej przedstawienia.

Wyrenderowane tła nie robią już chyba na nikim specjalnego wrażenia. Owszem, można podziwiać dokładność, z jaką podeszli do swych zadań graficy, ale właściwie na tym się kończy. Statyczne lokacje są po prostu martwe, zatem aby wybić się na tle innych produkcji, trzeba zaproponować coś zdecydowanie bardziej efektownego. Tym właśnie tropem poszli twórcy FE. Tutaj całe otoczenie "renderuje się na bieżąco" (!-t: w tle nie stoją nieruchome są animacje)! Wszystko po prostu tętni życiem, z rur wydobywa się para, gdzieś w tle widać telebimy wyświetlające reklamy, a znowu gdzie indziej majestatycznie kiwają się powieszeni na drzewach pechowcy.

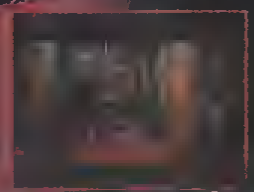


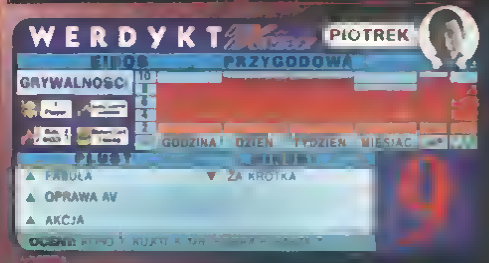
FEAR EFFECT nie jest niestety "pełnoekranowy". Obraz jest panoramiczny, co jednak nie przeszkadza w grze - wręcz przeciwnie, nadaje rozgrywce iście filmowego charakteru.

Ogólne wrażenie jest o-ma-ra-ja-ce!!! Kiedy zobaczyłem dziecięcy pokój żywcem zaczerpnięty ze słynnego horroru "Poltergeist", w którym wszystkie zabawki tętniły własnym życiem, długo nie mogłem znaleźć szczęki. Niestety nie ma róży bez kolców. Skoro całe otoczenie jest animacją, to nie może ona trwać wiecznie. Tak więc co jakiś czas wszystko na ułamek sekundy staje, co by zaraz potem ruszyć od nowa. Czasami też nagłych wieszanie się ekranu, co nie zmienia jednak faktu, iż za opowieść [illegible] należą się prezentatorom ogromne brawa. Od wysokiego poziomu całości nie odbiega też oprawa dźwiękowa. Cóżóż tu nie ma - od odgłosów gitar po brzmienia orkiestrowe, wszystko chociaż znakomite jakościowo, oraz więc idealnie wkomponowane w klimat gry.

Zbliżając się powoli ku końcowi, wspomnę jeszcze o "narwańcarzu" spotkającym tu nie mnie. Kanico z opłocukami! Aktualna kondycja postaci zależy bezpośrednio od jej stanu ducha. Kiedy dany bohater jest zmartwiony, serce wali mu z częstotliwością uderzeń skrzydeł kolibra, czego efektem są kłopoty z celowaniem i bardzo słabe wytrzymałość. Zaś postać pewna siebie to prawdziwy lider, działa samodzielnie i potrafi przyjąć bez większych konsekwencji sporą ilość strzałów. Zdarzyło się, iż Hana miała co nie dostała zawału stojąc pod drzwiami pewnej chaty. Wewnątrz czekało kilku przeciwników, a ta jakoby ich nie widziała. Zaczęłam strzelać na ślepo, a po zdjęciu pierwszego z brzegu trójca laska natychmiast nagle powróciła siebie i z miną posła już ława.

Zaczynając grać w FE zastanawiałem wygodnie w krześle, by po dziesięciu minutach siedzieć z wywieszonym jęzorem stoi przed telewizorem. Wspaniała fabuła, dużo akcji wspartej rozsądną ilością zagadek logicznych, oraz bajeczna oprawa AV (tylko spójrzcie jak wykonano postacie). Jest to tytuł o tyle rewelacyjny, co i przełomowy. Rewelka!





Uff! Dobrze! Do miliona pozostało Ci już tylko 128 pytań! Posłuchaj następnego. Mieczysławie, jesteś gotów?

Wal, Hubert, śmiało.

Kto był kolegą Lolka? A - Lolka nikt nie lubił, więc ten nie miał żadnych kolegów; B - Bolek; C - Pamela; D - Czterech pancernych

Hmmmm, znam odpowiedź, tylko nie jestem pewien. Może poproszę "pół na pół"?

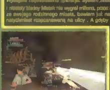
A kogo [illegible]? Może się jeszcze zastanowisz?"

Jestem skłonny zaznaczyć C, aczkolwiek D też jest prawdopodobne. Zresztą wydaje mi się, że to jest dość podchwytliwe pytanie, także A również wchodzi w grę... Nie, poproszę jednak koło ratunkowe.

Jak sobie życzysz, Mieczysławie. Poproszę komputer o odrzucenie 2 odpowiedzi... Komputer?

Wystąpiła niepoprawna operacja. System zostanie zamknięty.

I niestety biedny Miecek nie wygrał miliona, przez co musiał wyprowadzić się ze swojego rodzinnego miasta, bowiem już następnego dnia był osobą natychmiast rozpoznawaną na ulicy. A gdyby zamiast komputera użyto konsoli...? Kto wie, co wtedy mogłoby się wydarzyć... Ale PSX ma teraz o wiele ważniejsze zadania - ot np. musi dać Graczom możliwość ponownego zagłębienia się w świecie SYPHON FILTER, bo ów sequel ujrzał właśnie światło dzienne. Czy developerom wpadnie gruby szmal do kieszeni? Czy Płysek będzie miał niezłą grę akcji na swym koncie? Przekonajmy się zatem...



I cóż takiego wymyślono, aby sensownie przedłużyć akcję znaną z pierwszej części gry? Otóż główny bohater, Logan, zakończywszy swą misję związaną z tytułowym, morderczym wirusem, wraca do bazy. Nieoczekiwanie jednak jego samolot zostaje zestrzelony, a on sam, wraz z garstką ludzi ze swego oddziału, ratuje się skokiem ze spadochronem. Otóż Agencja, dla której przyszło mu pracować, postanowiła go zlikwidować, jednocześnie tym samym jego obarczając winą za rozprzestrzenianie się wirusa. Logan musi teraz oczyścić się z zarzutów i zdemaskować prawdziwych terrorystów działających w Agencji. Jako że widział i wie za dużo - nie będzie to zadanie łatwe, szczególnie że podobny mu los podzieliła jego towarzyszka - Lian Xing, którą również trzeba będzie się zająć. Jak sam zatem widzisz, szykuje się kupa roboty. Dokładnie dwie płytki wypełnione przeróżnymi, skomplikowanymi misjami.

989 STUDIOS nigdy nie należało do grona developerów super ambitnych, zawsze starających się wycisnąć ze swojego produktu tyle, ile się da, a nawet więcej:)... Trudno się więc dziwić, iż chłopaki nie użyli nowego engine'u, jeno wsparli się na starym, dorzucając tylko naprawdę kosmetyczne usprawnienia. Wbrew pozorom, nie wpływa to na odbiór gry aż tak negatywnie, jakby się można spodziewać. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, iż w ferworze walki przestaje się odczuwać jakikolwiek niesmak, po prostu grafa przestaje się aż tak bardzo liczyć, a olbrzymią rolę zaczyna odgrywać sama akcja gry. Niemniej ja na wykonanie zwróciłem szczególną uwagę, z racji mojego "zawodowego" obowiązku, ghe, ghe. Generalnie widać, że developerzy

Jednym z Twoich podwładnych będzie tu niejaki Kowalski. Niestety, już w drugiej scenie gry łamie nogę w dwóch miejscach...

TIP

[illegible]

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Sasza

★★★★★★★★★☆

specjalnie się nie napracowali, mieszcząc wykorzystali tak stary, poziomki, a niemal kawałki lokacji znane z pierwszego SYPHON FILTER. Jest zatem odkrcna, ale mamy niesłyszt zaskakujące opinia. Żeby jednak nie zakończyć - da się też zauważyć trochę świeżej inwencji, dotyczącej zwyczajowych terenów. Co ci powiesz na mingcy w nocy podług do lotniska podkłada dynamitu, zrzucając na dach kolejnych przeciwników? Albo na leśną polanę, gdzie właśnie rozbił się samolot? Wielki most, wzdłż którego przejeł trzeba zerlać ładunków wybuchowych? Muzeum z wystawą wschodnich dzieł sztuki? Chyba przyznasz, że to dość ciekawe miejsce, by rozwalić tły przeciwników. Oczywiście dodaż do tego lokacje niejako standardowe, jak choćby o gry akcji - wojskowe bazy, tajne laboratoria, jakieś zakamarkowania w Rosji, magazyny, kolejowe wiadowce itd. Trudno zatem powiedzieć, że SF 2 jest zwykłą nudną i nieciekawą...

Muszę przyznać, że pomysł nieco bardziej pomysłowych misji typu: zabij wszystkich, znajdź "coś tam" i idź do wyjścia, odnalazłem takie naprawdę bardzo ciekawe zadania. Trzeba np. pomóc Twoim komandosom, których ostrzegł snajpery - ty przekradasz się bokiem, pałcisz gdy oni prowadzą wymianę ognia, wdzapiysz się na dachu wojskowej półki ciężarą, wydobądź granaty i... Kiedy indziej znowu musisz po cichu podczynać garda kolejnym wartownikom, a następnie przeprowadzić tak wyszczoną drogą jednego ze swoich żołnierzy. Zmianą w nowym SYPHON FILTER bardzo dużo jest współdziałania, niemal co krok Logan napotyka chłopków, którym czasem musi pomóc, a czasem to oni pomagają jemu. Patent skutecznie podbijający rajcowność sam przyznasz. Do tego misje wyraźnie dzielą się na "głośne", czyli kiedy i bez specjalnych opróżek walisz do każdego wychylającego się łebka, oraz na "ciche", kiedy to nie możesz ujawnić swojej obecności, mordując nożem i bezwzględnie - czy to przy użyciu noża, pistoletu z tłumikiem, gazu, snajperki, kaczy czy np. paralizatora elektrycznego. Tym ostatnim jednak wcale nie posługuje się Logan, jako piękną Lian Xing, którą również przyjdzie Ci stawiać. Tak, nie przeszkadzałaś się. Developerzy postanowili wprowadzić do gry trochę różnorodności. Laską będziesz się więc musiał wydostać z tajnego laboratorium, zdobyć sprzęt oraz ubranie (a i ewentu, zdobyczyć filmik przedstawiający Lian zmiażdżącą dziurki...), aby później próbować dotrzeć do Logana. Z jakim skutkiem - gha, gha, nie myśl, że zdradzę Ci zakończenie gry... Misje są więc bardzo urozmaicone - przeplatają się na zmianę zadania "ciche" i "głośne", piękną laską i twardym facetem, z pomocą stosownych przez kanalię kumpli i semtamtu sprzętu...

SYPHON FILTER 2 choć wiele czerpie z "jedynki" (engine, przeciwnicy, identyczne efekty - np. zielony, nerwowy się obraz z noktowizora), to jednak zdecydowanie jest godny Twojej uwagi, z pewnością nie pożałujesz się nim zrobiony. Zmianą developerzy wprowadzili tu dodatkowo bardzo użyty, zupełnie nowy motyw, a mianowicie Deathmatch na podzielonym oleanie. Opcja ta sprawdza się bardzo dobrze, a strzał w głowę, ułmierciający na miejscu przy dokładnym wycelowaniu, to świetny patent - bardzo wkurza nie obcinanego w grze kumpla. Wszystko to składa się na obraz zdolnej, ciekawej i przyzwoicie wykonanej strzelaniny z elementami przygodowymi, szyć poświęcił jej swój czas, pierdziu i co tam jeszcze chcesz, gha, gha... SF2 to tytuł zdecydowanie nie pasujący do ogólnego wizerunku 989 STUDIOS, co w tym przypadku jest bardzo silnym komplementem.

No tak, 989 STUDIOS schrzaniło wszystko, co miało do schrzanienie i teraz wzięło się za kontynuację swojej jedynej, udanej produkcji. Jednak nawet engine'u nie raczyli zmienić... Jak zatem myślisz - czy są jakiekolwiek szanse, by ten tytuł okazał się czymś interesującym? No, pomyśl raz jeszcze...

WERDYKT MYSZAQ

989 STUDIOS — STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY
- ZRÓŻNICOWANE MISJE
- DEATHMATCH DLA 2 OSÓB
- SZEROKI ARSENAL

MINUSY
- STARY ENGINE

OCENY: HIT 8 GRYWA 8 NOBBY 8 GAMERA 8

8

URBAN CHAOS

Z jakimi głośnymi grami kojarzy się Wam wszystkim EIDOS? Albo może inaczej - z jakimi grami powinien się wszystkim kojarzyć? Toż to przecież wydawca takich hitów, jak TOMB RAIDER czy też FIGHTING FORCE - gier które swego czasu sporo namieszały w świecie elektronicznej rozrywki. I nie wspominam o tym, ot, tak sobie, tylko dlatego, że kupiony godzinę wcześniej sześciopak zawartością zbliżył się do zera!). Warto to podkreślić, gdyż URBAN CHAOS jest kolejnym przykładem produktu, który w założeniach ma być czymś nowym, przełomowym, a co najważniejsze - niebanalnym. Jeśli łuknąłeś już na ocenę, to kumasz, że nie do końca się to udało, ale...

"1999 roku i siódmego miesiąca z nieba nadejdzie wielki król terroru...". Shit - albo Nostradamus walnął gafę, albo Lepper pomylił daty!

Na początek warto słów kilka poświęcić fabule, może niezbyt teraz oryginalnie dekadentyzm "fin de siecle" i to [illegible], ale wciągającej i z rozmachem zrealizowanej. Momentami zaskakujące zwroty akcji, sympatyczne perypetie bohaterów i - co chyba najważniejsze - interesująco wplecione elementy z

Kolejna laska biegająca po ekranie twego TV. Czy ma jakiekolwiek szanse z bądź co bądź wysłużoną już Larą?

przepowiedni Nostradamusa, umiejętnie tworzą klimat i w pełni oddają atmosferę tajemniczości schyłku tysiąclecia. Jest bowiem ktoś, komu bardzo zależy na tym, by przepowiednie słynnego jasnowidza jednak się sprawdziły - i to jego wieśnie będziesz musiał pokonać w finałowej potyczce. Ale cicho-ćżał, przyjemność odkrywania kolejnych kart fabuły pozostawiam już Wam samym.

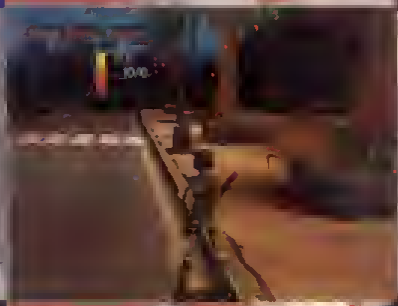
URBAN CHAOS jest n-tą już grą z gatunku action-adventure, w której akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby (słynne TPP). Wcielasz się w postać świeżo upieczonej absolwentki szkoły policyjnej, niejakiej [illegible] Stern, która przybyła do fikcyjnego miasta Union City, co by szerzyć ład i porządek. Taka to [illegible] z pozoru kobitka, niezwykle zwinna, doskonale spisująca się podczas walki wręcz i całkiem nieźle posługująca się bronią. Wspierać ją będzie w niektórych misjach koleś o imieniu Roper, taki typowy Rambo - co to materiały wybuchowe trzyma w lodówce, a na spacer idzie z kilkunastoma pukawkami. Wbrew pozorom tworzą oni całkiem zgrany duet i chwała autorom za to, że nie po-

szli na łatwiznę wystawi[illegible] za bohatera wy[illegible] łącznie urodziwaj las[illegible] [illegible] gęsta bywają różna, heh) S[illegible] gra opiera się w ogromnej części na prze[illegible] ulic i [illegible]ków Union City, oraz ciąg[illegible] z migotanymi co chwila szumowi[illegible] świa[illegible] następczego, którą alamanty [illegible] ślinaz skojarzenia za wapominanym FIGHTING

FORCE. I bardzo dobrze, bo akcja jest przez to niezwykle szybka i dynamiczna, nie [illegible] zwalając ani na moment nudzić się Graczowi. Wkurza tylko automatyczne przełączanie się w tryb nawalenia (w momencie pojawienia się w niedalekiej odległości od Ciebie przeciwnika), bo czasem ciężko jest zapoznać z piąchami tego klienta, któremu [illegible] rat mamy ochotę wyrządzić krzywdę. Najprostszy przykład - atakuja grupka [illegible] tarech gangsterów z czego jeden ma broń i non stop z niej naparze. A tu ani [illegible] się ruszyć, bo najpierw trzeba załatwić [illegible] zbliżających bliżej palantów. Teoratycznie moż

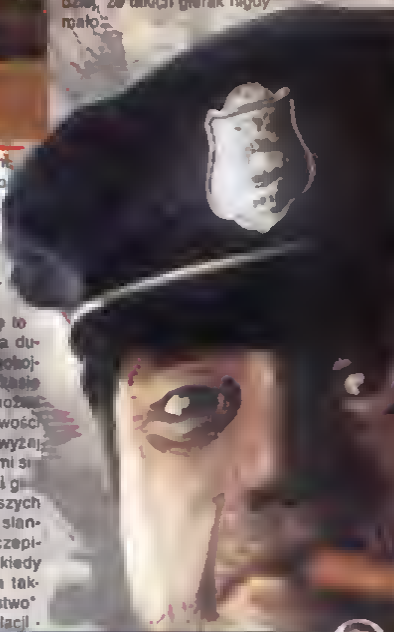
na robić uniki skacząc na boki, w praktyce jednak, dzięki kiaprawamu sterowaniu (o czym poniżej), atracisz sporo energii w sposób nie do końca kontrolowany. Najbardziej jednak pokręcony jest pomysł, że znajdowanych w dość sporych ilościach apteczek nie możesz magazynować, a jedynie uzupełniać w przypadku braku energii. Nie raz zdarzyło mi się zasuwać z uśmiechem na twarzy mając "życia" na fula, po czy nagle z boku wyskakiwał jakiś trajer i serią z M16 pozbawiał mnie złudzeń) A propos dostępnych broni - poza standardowym wyposażeniem kibiców (noża, palki) nie ma tego zbyt wiele - pistolet, strzelba, M16 i granaty. W sumie do pokonania są 23 misja (plus bonusy i kapitalnie zrealizowany trening), o najróżniejszym zabarwieniu i ciężarza gatunkowym, poczynając od banalnego odstawiania samochodu biorącego udział w wypadku, poprzez uwal[illegible] zakładników, wysadzania paru składów [illegible]ykowych, a na zniszczeniu rakiet z pocz[illegible] dalekosiężnymi kończąc. Urozmaicenia to [illegible]stu najlepsza z dostępnych okrąślań na ten diamant URBAN CHAOS.

Gorzej już jest, niestety, jeśli idzie o oprawę graficzną. Ta po części próbuje nawiązać do mrocznego klimatu, jaki autorzy chcieli tu oddać, tym [illegible]niej nie do końca im się to udało. Ulice Union City są zbyt schematyczne - gdzie nie popatrzysz widać te same budynki, ta sama neony czy też identyczne samochody, a i obraz dorysowuje się straszliwie. Kurka, ja wiem, że to nie Nowy Jork czy Miami, ale w końcu metropolia powinna tętnić życiem, a chodzących tam i z powrotem paru przechodniów sprawy nie załatwi. Boli też, że wszyscy wykonani są na jedno kopyto, zresztą ten sam zarzut mam do prza[illegible]wników pojawiających się momentami w hurtowych ilościach, za to zaopatrujących się chy[illegible]



ba w jednym i tym samym sklepie z ciuchami. O ile na to można jeszcze przymknąć oko, o tyle co do animacji postaci mówię stanowcza nie. Bywają momenty, że ruchy bohaterki są zdecydowanie niezrozumiałe i z realizmem mają tyle wspólnego co ja z kulturą Mozambiku. Odbija się to też na sterowaniu postacią, [illegible] które jest nieco [illegible]ziwnione, a przejawia się to w mało precyzyjnej kontroli, szczególnie na dużych wysokościach i wąskich kładkach. Spokojnie do tego przywyknąłaz i po pewnym czasie nawet nie zwracasz na to uwagi, ale że można było ten element dopracować lepiej, wątpliwości nie mam. I o ile oprawa wideo jest co najwyżej średniaco tyla na myśl o kwestii audio robi mi się gorąco i uśmiechem się [illegible] wiejski gi[illegible]pel. Ta giara to istny przykład najróżniejszych wulgaryzmów - typowo amerykańskiego, slangowego słownictwa wymawianego z zaczepistym akcentem. Trzeba tego posłuchać, kiedy uroczy Stern rzuca pod nosem aiarczysta taksy nie tylko nagangsterów, ale i "azatostwo". Odgłosy otoczenia są spoko, ale bez rewelacji - ot, coś tam pobrzdękuje w oddali jakiś odgłos przejeżdżają-

Gdyby nie kilka denerwujących wpadek konkretniejsza starowanie i nieco lepszy poziom grafiki (czapiam się) - to mielibyśmy do czynienia z prawdziwym hicitem, a tak jest to tylko (a może aż) całkiem solidna i ciekawa pozycja. Na pewno warta zainwestowania ciężko zarobionych złotaszy, tym bardziej, że takich gierek nigdy



MOJE TRZY GROSZE

Całkiem niezłe mieszanie z elementami strzelaniny i gimnastyki artystycznej. Dużo bać mogą i tradycyjnie już kulejące kamery, ale sprawia że czasami lepiej się nie kładzie [illegible] się przy[illegible]

Szczo

★★★★★★★★☆☆

WERDYKT SHIVA

GRYWALNOŚĆ	10
[illegible]	9
[illegible]	8
[illegible]	7
[illegible]	6

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY
- ▲ CIEKAWE MISJE
- ▲ SPORO AKCJI
- ▲ UROCZE SŁOWNICTWO

MINUSY
- ▼ MOMENTAMI STEROWANIE
- ▼ ANIMACJA POSTACI
- ▼ WYSOKI POZIOM TRUDNOŚCI

7

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Gra nie trzyma poziomu wyznaczonego przez serię MIGHT AND MAGIC. Wprawdzie to nie jest zwykły TOMB RAIDER, ale kilka elementów wymaga poprawy - zwłaszcza walka

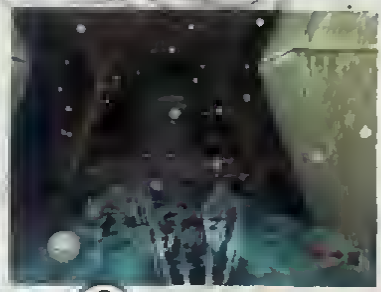
TIP

"Tri-di-jo" - dźwięk i słowa towarzyszące pojawianiu się loga firmy 3DO wzbudzają we mnie ciężkie do sprecyzowania odczucia. Bez wątpienia są one pozytywne, a to ze sprawą wydania przez nich jednej z najlepszych gier na PC strategii fantasy zawierającej elementy eRPeGie - HEROES OF MIGHT AND MAGIC III (poprzedniczki też były wspaniałe), która do dziś regularnie odbiera mi, jak i wielu innym graczom, dobry kawałek życia. Do czego jednak w sumie dążę? Ano do podkreślenia obecności członu MIGHT AND MAGIC. A to już kawałek historii.

Wiele, wiele lat temu wyszedł RPG którego tytuł brzmiał właśnie MIGHT & MAGIC. Był rewelacyjny - powiem tylko krótko bo nie czas i miejsce po temu by się nad nim rozwodzić. I na tyle wspaniały iż doczekał się aż 6 świetnych kontynuacji, z czego ostatnia - MIGHT&MAGIC 7 ukazała się w sumie niedawno. W pewnym momencie jednak, kilka lat temu stworzono strategię wzorującą się na świecie M&M (z małymi wyjątkami - skupiono się przede wszystkim na świecie fantasy, odrzucając cały hi-tech), zatytułowaną HEROES OF MIGHT & MAGIC. Powstały w ten sposób dwie równoległe niezależne od siebie serie. I teraz właśnie, w marcu 2000 r, człon MIGHT & MAGIC pojawia się po raz kolejny w odmiennej gatunkowo grze. Mowa oczywiście o CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC. Czyżby rodziła się trzecia seria? Na to pytanie odpowiedź nasunie wam się sama po poniższej lekturze.

W grze przedstawione są losy pewnego "hirołsa". Wszystko zaczyna się, gdy świat ogarnia armia ciemności pod przywództwem największego z nekromantów - Necro. Living dead, undead, "Briandead"... Liczne szkielety i inne mroczne plugastwa wyruszają na podbój świata, zostawiając za sobą spaloną ziemię, pomordowane matki z dziećmi, zdekapitowanych ojców rodzin i zgwałcone piękne ich córy.. No może z dwoma wyjątkami - raczej szkielotorki nie poświruszyły sobie, gdyż z wiadomych względów pozbawione są przyrządu ewiglacyjnego. Zaprawdę - paskudny to musi być stan, gdy zdrowa laska, co ma "kibć wyrumiłą, kształtną, pierś powabną" nie działa na Ciebie odpowiednio - niewdzięczny jest żywot szkielotorka.) I pewnie dlatego armie ciemności mordowały całe wioski co do mieszkańca. Aczkolwiek tu odnajduje się kolejny wyjątek od reguły - po jednej takiej czystce ostał się mały chłopiec. Jakimś cudem uniknął rzezi i przedziewczął srogą zemstę na oprawcach. Dorastając wyszkolił się na tyle dobrze, że zaczął wybijać patrole undeadów. Wkrótce imię jego, Drake, tak samo działało na szkielety jak hasło "Lepper na drodze" na kierowców samochodów, szczególnie tych cięższych. Nasz Drake to twardziel nieprzeciętny, co pali dwa papierosy na raz i chodzi z własnym, dwulitrowym kuflem na piwo, co by w karczmach nie brudzić się byle pokalami 0.5 l. Gasi wszystkich cynicznymi docinkami, a szkielety wybija w wyrafinowany sposób. Niestety raz mu się to nie udaje - zostaje ogłuszony i trafia do wrogiej twierdzy w roli więźnia. Tu zaczyna się gra. Wcielając się w Drake'a masz z owej twierdzy najzwyczajniej w świecie uciec, kontaktując się nieustannie z pewną laską (wiecie - wizje, wywołane pewnie tymi halucynkami, które to ów nasz twardziel nosi zawsze przy sobie).

Gra jest najogólniej rzecz biorąc, platformową 3D. Tyle że bardziej kojarzy się z trójwymiarową [illegible] czegoś a'la GOLDEN AXE, niż z TOMB RAIDER'em. Oczywiście kontynuując chlubną tradycję [illegible] & MAGIC, gra zawiera w sobie całkiem [illegible] tów RPG. Nasza postać opisana jest [illegible]



MOJE TRZY GROSZE

[illegible] SADERA [illegible] walka [illegible] pakowanie [illegible] działy [illegible] względem w porządku, szkoda tylko [illegible] jest taka liniowa. Szkoda, że świat [illegible] tak malutki. Szkoda wiesiące, że [illegible] zapakowaniu hera, gdy [illegible] do walk ze śpiewem [illegible] gdy się kończy.

Sarge

WERDYKT KALI

3DO PRZYGODOWY

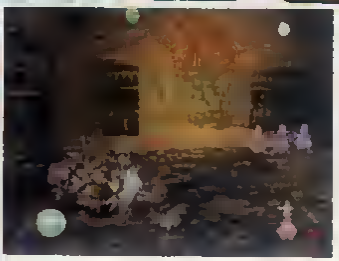
GRYWALNOŚĆ: [illegible]

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY: ▲ ROZWINIĘTY, MOTYWY RPG ▲ ROZBUDOWANY ŚWIAT

MINUSY: ▼ MONOTONNA ▼ NIE PORYWAJĄCE WALKI

OCENA KOŃCOWA: 6



trami, które w miarę gry [illegible] doświadczenia w walkach [illegible] rosną. Wszystko jest przy[illegible] punktowo - nawet warunek [illegible] kolejny level. Możesz dobierać w trakcie gry odpowiedni ekwipunek [illegible] (są nie tylko służące do walki [illegible] też i miotane) jak i tarczki [illegible] uwidocznione na postaci. Warto [illegible] zać tu fakt, że w miarę posługiwania [illegible] daną bronią, postać szkoli się [illegible] wanie nią - tu także [illegible] na kolejne poziomy.

Pilą

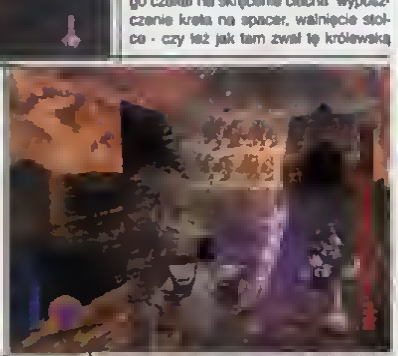
Oczywistym jest fakt, że pełno jest też różnych przedmiotów typu butelczki odnawiającej energię. Ale są też czary - i to całkiem sporo, wystarczająco zróżnicowanych, by zapewnić dobrą zabawę. I po raz kolejny można wspomnieć o tym, że postać uczy się coraz sprawniej posługiwać sztuką magiczną w miarę jej używania. Mamy więc tu bohatera niemalże typowo eRPeGowego, co stawia CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC w zupełnie innym świetle, niż pospolitego TOMB RAIDER'a, czy DEATHTRAP DUENGON.

Niezwykle ciekawym motywem jest rozbudowana przygody na wzór RPG, z licznymi NPC'ami skłonnymi do rozmowy. Mamy tu wyraźnie zakreśloną linię fabularną i dostajemy do wypełnienia questy - tak główne, jak i poboczne, bonusowe, których zaliczenie zależy tylko i wyłącznie od Ciebie. Powiem więcej - samemu musisz się postarać, by odkryć dany bonusowy quest, albowiem gra nie prowadzi Cię w tej kwestii za rękę. A to zdecydowanie plusuje.

Generalnie rzecz biorąc, dominującym elementem gry jest walka i bieganie - dużo biegania. Czasami mamy do pokonania naprawdę duże obszary, co potrafi nużyć, przez co mocno kontrastuje z przygotowanym przez autorów całkiem sporym zestawem plansz, na których można spotkać ponad 30 rodzajów wrogów.

Jednak gra nie jest aż tak dobra, jak mogła by się wydawać. Najważniejszy element gry, walki, rozwiązane są dość kiepsko, zadziwiając ową monotonią. O ile na początku czerpie się z nich jako taką przyjemność, to już po niedługim czasie można zauważyć, jak wielce są one wszystkie do siebie podobne. Boli fakt, że nasz twardogłowy chłopek nie prezentuje ze sobą jakiegoś pokaźnego repertuaru ciosów, choć podobno straszny z niego zawsze był wymiatacz. Sytuację ratują nieco nowe bronie i czary, ale i tak nie wystarczają do efektownych, wciągających pojedynków.

Kolejnym mankamentem jest nienajlepsza oprawa A/V. Grafika utrzymana jest w szarej, ponurej tonacji, co nijak wiąże się z niektórymi epizodami przygody i z pewnością nie jest tym, co tygrysy lubią najbardziej (obok miodu, żołędzi i ostu - salute to Tygrysek!). Sama postać porusza się bardzo sztywno, co ewidentnie uwidacznia się przy skokach - tak jakby nasz twardziel długo czekał na skręcenie ciacha, wypuszczenie kreta na spacer, walnięcie stolca - czy też jak tam zwał tę królewską czynność zasiadania na tronie, tudzież kucanie ze krzaczkiem. Efektu dopełnia jeszcze kamera, której trajektoria często się łamie i nie trzyma pożądanej trasy. Jeżeli chodzi o muzykę, to może i byłoby wszystko w porządku, gdyby jej jakość nie była mierna. Melodyjki są czasem nawet fajne, ale nie towarzyszą nam przez całą grę i brzmią jak midy.



Szczerze mówiąc, bardzo wątpię, by ten tytuł stał się początkiem nowej serii z członem MIGHT AND MAGIC w tytule. Nie trzyma po prostu poziomu wyznaczonego już wcześniej, choć zawiera wiele interesujących elementów. Gdyby tak jeszcze popracować co nieco (czy też "Conieco" - salute to Kubuś Puchatek.) to można byłoby otrzymać prawdziwy hit. Cóż - jak to mawiają w RIDGE RACER - better luck next time!

[KENKI IPPAI]

Zwyrodniali Japończycy zaskoczyli mnie kolejną grami do tego stopnia, że nie wiedziałem, jak się nazywam, ale po ujrzeniu KENKI gadałem tak, jakbym miał gębę zapchaną kluchami.

"Symulator maszyn budowlanych" to jedyna określenie tejże pozycji, jakie wpadło do mej pustej, głupiej makówy. Do wyboru masz następujące maszyny: koparka, dźwig, spychacz, ciężarówka, ładroma (sorki, nie znam fachowych nazw:) Dzięki kilku trybom rozgrywki możesz cudować na różne sposoby: zdobywać licencje (odpowiednie czynności pasujące do charakterystyki konkretnej maszyny; ciężarówką ciężko by było wyrównać teren, nieprawdaż?) i pokonywać tory przeszkód, jak również bez głębszego sensu kopać w ziemi, przewozić ją, równać itd. A jak się ktoś uprze, to na Split Screenie może stanąć w szranki z kumplem (nie ma to jak "głęboko pokopać" z fajną koleżanką, hehhehh). Zabawa jest po prostu przednia.

Bardzo trudno zgłębić sekrety sterowania (gałkami analogowymi czasami można coś zamieszać intuicyjnie, należy używać dwóch gałek naraz!), które wymaga wielu godzin treningu, a kolei zachowanie maszyn i fizyka towarzysząca ich zmaganiom są bardzo dobre (np. wielka koparka chwieje się, gdy łyknie za dużo towaru - jak z człowiekiem!). Szkoda jeno, że to wspaniałe widowisko zostało okraszone niezbyt wyszukaną grafiką, a i efekty dźwiękowe nie rozpieszczają, bo z pewnością wielu Europejczyków kupiłoby tę grę.

Summa summarum, idę walnąć kilka kieliszków sake, bo wciąż nie wiem, o co chodzi... Jednak KENKI to idealna pozycja dla tych wszystkich których męczy mordowanie kosmitów i podobne bzdety (szacunieczek, Panie Robercie!), a ja przypinam do jej piersi medal ze swoją rekomendacją.

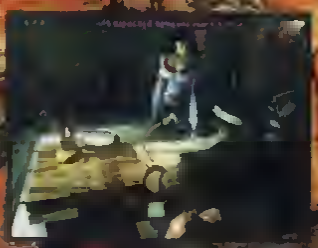
DISCWORLD NOIR

Sapkowski stwierdził, że Pratchett jest naprawdę zabawnym gościem I miał zdecydowaną rację Zapomniał jednak o tym zaznaczyć

Kilka lat temu miałem niewątpliwą przyjemność zagrać w DISCWORLD - gierkę o zabawnej niebieskiej okładce a także jak się później okazało, równie zabawnej treści. Przygody nieudolnego mage Rincewinda, oraz jego wiekodobylskiego, wielonogiego kufra, zawiedniły mną po raz pierwszy. Później przyszła kolej na część drugą, a dopiero wtedy nadeszło zafascynowania książkami pana Terry'ego Pratchetta bo to on jest autorem serii "Świat Dysku". I tu się dopiero zaczęło. Powiem Wam że tak szczerego śmiechu nie wydobywałem z siebie chyba od czasów występów naszej reprezentacji czy ewentualnie ostatnich wyborów prezydenckich. Powiem krótko - autor ten potrafi opisać zgon w taki sposób że trzymacie się za brzuchy ze śmiechu poważnie. A wyobraźcie sobie co się dzieje jak opisuje prawdziwie wesołe sytuacje. Tu muszę porozumiewawczo odchrząknąć. Hmm, khmm

DISCWORLD NOIR niestety nie przystaje zbytnio do świata opisywanego w książkach. Jest co prawda Ankh-Morpork, miasto wielkie cuchnące, pełne opryszków i dziwnych stworów, ale Ci, którzy spodziewają się wesołej akcji, raczej się rozczarują. Całość przypomina bowiem umieszczony w latach dwudziestych szarmy (nomen omen) kryminał z Humphreyem Bogartem. Bohaterem stał się detektyw Lewton otrzymujący od tajemniczej panny zlecenie odnalezienia pewnej zguby. Są wszystkie te błyskotliwe odzywki w rodzaju: "Czy pan Lewton?" "Jeśli nie to zwalnia goście od wyklejania liter na drzwiach". Kumacie? Gościu zamiast konkretnie odpowiedzieć, wyłowa z siebie niesamowicie inteligentny tekst (a przynajmniej tak mu się zdaje), męczy siebie i klientkę własną elokwencją. Fajne to na początku ale później zaczyna drażnić sztucznością. No i wkurzyłem się - bądź co bądź tytuł autorów gry do czegoś zobowiązuje, a tu mam z komedii kryminał. Kiedy pierwszy gniew już mi minął i poustawiałem rzeczy w pokoju tak jak stały gdy byłem jeszcze spokojny - a przynajmniej niektóre - nie wszystko się dało skleić, spojrzałem na DISCWORLDa dzyste i obiektywnie. Pomyślałem - trudno nie ma klimatu, zobaczmy co z grywalnością. Tu na szczęście jest dużo lepiej. Kto z nas nie chciałby w końcu choć raz w życiu rozwiązać choćby tylko na ekranie telewizora, zagadki kryminalnej? Kto nie chciałby zbierać śladów i ze skrzętnością mrówy zapisywać wszystko w swoim kapowniku. Że nie wspomnę już o przykładaniu potężnej lupy do oka? Niewinnie, wydawałoby się, zlecenie zmienia się już wkrótce w wysoce skomplikowane zadanie, w którym stawką staje się życie naszego "pieja" czyli detektywa. Ale roboty musiał się podjąć bo w kieszeni już się dziurami świeciło słoneczko i widmo śmierci głodowej zaczęło powoli zaglądać Lewtonowi w ślepia.

Głównym sposobem na popchnięcie akcji dalej jest oczywiście rozmowa. Ze wszystkimi napotkanymi zawodnikami warto zamienić kilka słów bo pozwoli to na odkrycie nowych lokacji, czy uzyskanie strzępu informacji prowadzącego do kogoś jeszcze nieznanego. W zeszłe-zakryte w ten sposób nowinki zapiszą się w naszym



WERDYKT SASZA

GT INTERACTIVE PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ

	GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC
	10			
	8			
	6			
	4			
	2			

PLUSY
▲ TRZYMA IA W NAPIĘCIU
CEL... TYWISTYCZNA
...DA

MINUSY
▼ BRAK KLIMATU ŚWIATA DYSKU

OCENY 7

MOJE TRZY GROSZE

Gdzie się podział Rhosewnu? Co to jest? Jakie klimat głupawki? Chcę robić trzodę, gadać głupoty, drzeć łacha z kolegów... Zanim tego powiem, [illegible] nie trafia. Zbyt poważna.

Mr. Sciara

★★★★★☆☆☆☆☆

PSYCHIC FORCE 2

PSYCHIC FORCE TWO

Jeżeli chodzi o fightery, to Japończycy lubią komplikować, wymyślać nowe rzeczy, a także upraszczać, dążąc do czystego arcade. Nic dziwnego, że czasem ich twórczość zostaje odrzucona przez wymagających odbiorców z USA i Europy. Zdarzają się jednak pozycje "typowo japońskie", które jednak okazują się niezłe na tyle, by mogły ukazać się w "niżej" cywilizowanych krajach. Do takich "strawialnych" japońskich fighterów należy właśnie PSYCHIC FORCE 2.

Jeżeli ktoś miał styk z pierwszą częścią, poczuje się jak w domu. Ci, którzy jednak widzą tę grę po raz pierwszy mogą się nieco zdziwić. Dlaczego? Hmmm - wyobraź sobie DESTREGE, w której nie biegasz po arenie, ale walczysz lewitując w nie urozmaiconej niczym przestrzeni. No, chyba że jako urozmaicenie pojawiają się "szyby" ograniczające tę przestrzeń. Chłopki dwa spotykają się w takiej "klatce" i zaczynają się okładać. Robią to na dwojaki sposób - na odległość puszczają różnego rodzaju "pierdy" - projectile, a kiedy dochodzi do zbliżenia (nie interpretujcie tego słowa błędnie, bo nie o to tu biegło) - bezpośrednio okładają się rękami, nogami, głowami i czym tylko popadnie (bez podtekstów), nie żałując sobie wszelkiego rodzaju potężnych przerzutów. Kluczową rolę w trakcie walki odgrywa energia PSI, dzięki której można właśnie odpalać pociski i specjale, przy czym - im mocniejszy egzekwujemy atak, tym więcej ciągnie on energii. Energia ta pozwala też na włączanie wokół siebie pola ochronnego. Tu występuje ciekawa zależność pomiędzy ilością energii życiowej a energią PSI - im mniej mamy życia, tym więcej możemy posiadać energii PSI. Unikać wrogich ataków można na trzy sposoby - omijając je (można korzystać z "dopalaczy"), włączając pole ochronne lub zwyczajnie blokując. Trafia oil. Przynajmniej jakoś dindu o sensowe walki.

Gra owa posiada jednak tą swoją japońską otoczkę. Obecny jest tu Story Mode, w którym przedstawiona jest fabuła związana z daną postacią - przyjrzyj i po każdej walce jesteśmy świadkami odpowiedniej cut-scene. Jest też i kilka innych trybów do zabicia dodatkowo kolory dla postaci, a także Album Mode (nazwa mówi sama za siebie).

PF2 mimo swojej prostoty, yyy, to znaczy prostoty, potrafi wciągnąć. Ładnie prezentują się niektóre specjale, przy których kamera potrafi niezle zaszaleć. Cóżdw, jak na taki rodzaj bijatyki jest niemało. Ale powtarzam - jest to pozycja najwyżej "strawialna", lekko wciągająca, ale nie zasługująca na wyższą ocenę. Nie w Polsce).

WERDYKT

KALI

TAITO — BIJATYKI

GRYWALNOŚĆ: 10, 8, 6, 4, 2

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY
- NIEŹLE SPECJALE
- FAJNY STORY MODE

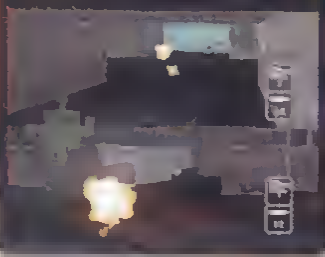
MINUSY
- UPROSZCZENIA
- PŁYTKOŚĆ

5

BATTLE TANX II
GLOBAL ASSAULT

Fajnie być czołgistą, mieć wielki hełm, skórzane nauszniki, ładować 'odłamkowym' i gnieździć się we czterech chłopa w ciasnej, metalowej puszce... Zawsze o tym marzyłem, niestety Playek nie pozwoli mi się zmaskować. Tu normalnie nie ma ani jednej porządnej rębaniny czołgiem! To niebywałe, ale PSX, mimo iż ma bardzo silnym, arcade'owym charakterze, nie został obdarzony ładnymi, ciekawymi, a przede wszystkim dynamicznymi przypadami takiego stalowego potwora. No i jak to świadczy o wszystkich tych, za przepraszaniem, developerach, no jak? Eh, szkoda gadać.

Na ów temat napalił się ostatnio kodarzy z 3DO - chłopaki posiadający już jakieś doświadczenie w wojennych produkcjach (seria ARMY MEN). Pewnie upatrywali na tym polu, w tej rynkowej luce, szansę dla siebie. BATTLE TANX: GLOBAL ASSAULT jest właśnie efektem tych poszukiwań. I jak myślisz, co im z tego wyszło? No cóż, dla grafiki nigdy nie mieli zbyt dobrej ręki, ale zawsze jednak udawało im się jakoś utrzymywać obowiązujące na rynku standardy. Zawsze, aż do teraz. Może dwa lata temu ktoś uznałby wykonanie BATTLE TANX za przyzwoite, ale w dzisiejszych czasach ludziom wygłaszającym takie hasła robi się specjalistyczne badania. Na mózg. Animacja haczy - i to strasznie, przy każdej większej zadymie mamy istny slide-show, lecz bynajmniej nie odnalazłem ku temu najmniejszego usprawiedliwienia w grafice. Bo czy obłędne, niechlujnie nałożone i rozpikselowane tekstury mogą je stanowić? A może mała liczba polygonów tworzących otoczenie? W takim razie na pewno mocno dorysowujący się horyzont...? Małe lokacje? Toporny design wrogów? Uboga kolorystyka? Denna animacja pojazdów? Nie, oprawa BATTLE TANX to koszmar i naprawdę nie rozumiem, jak takie coś mogło ujrzeć światło dzienne. Ktoś ma pomysł...?



Lepiej weź kartonowe pudło, doczep z przodu rurę od odkurzacza i biegaj w tym po pokoju, wydając różne dźwięki - będziesz miał lepszy czołg niż w tej grze.

Dano Ci zatem słabą grafikę, średni mikrik, a pośród tego postawiono czołg i kazano nim jeździć, do kogoś strzelać, coś wysadzać. Może i pomysł w swych założeniach jest rajcowny, ale niestety do BATTLE TANX nie udało się przenieść ani krzty tej rajcowności. Wrogie pojazdy są tępe niczym cepy, areny zaprojektowano kompletnie bez polotu, a zadanie polegające na rozwalaniu wszystkich znajdujących się na mapie jednostek już po pierwszej misji przestaje bawić, stając się monotonną rutyną. Jedyne, co mi się w tej grze spodobało, to działanie ładunku nuklearnego, który zdetonowany rozwala najbliższe otoczenie. Lokl wprawdzie był też ucieszony, że czołg tutaj, choć taranuje wieżowce, nie daje rady pociągowi - ten go normalnie zmiata, jeśli wjedziesz na tory... Fakt, takich motywów DENISHA DE GOI nie ma, ale tam przynajmniej postarano się oddać realia jazdy, tymczasem o BATTLE TANX powiedzieć nie mogę. Po prostu pozycja ta jest słaba, zaś tryb Deathmatch na podzielonym ekranie może ją co najwyżej wyciągnąć do miana przeciętnej. A i to tylko wtedy, jeśli się ma sporo dobrej woli.

MOJE TRZY GROSZE

Aju

★★★★★★★☆☆☆

WERDYKT

MYSZAQ

3DO STRZELANKA

GRYWALNOŚĆ

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

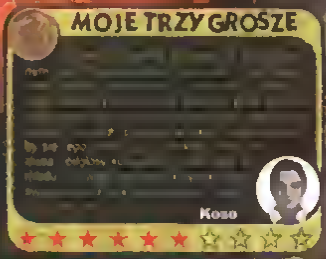
▲ TRYB 2 PLAYERS
▲ TOTALNA DEMOLKA
▼ PRĘDKOŚĆ ANIMACJI
▼ WYKONANIE
▼ MONOTONIA

4

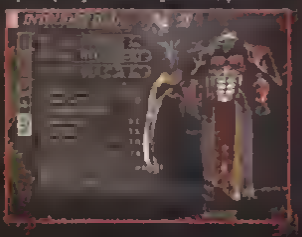
Piła

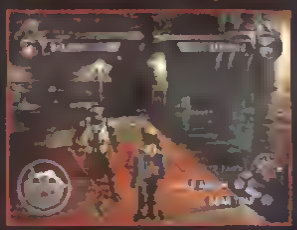
DECEPTION III DARK DELUSION

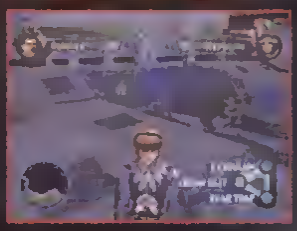
Nieszczęśnicy są paleni, kłuci, zgniatani, rażeni prądem i w ogóle - fajnie jest!



Kopnął w zmurszałe drzwi i wszedł do cuchnącej stęchlizną komnaty. Spostrzegł ją dopiero po chwili, chowającą się w zaciemnionym kącie. Gdy ruszył w jej kierunku, przerażona dziewczyna przylgnęła do ściany, desperacko szukając jakiejś wyjścia. Na poznaczonej licznymi bliznami twarzy mężczyzny pojawił się grymas uśmiechu - "Mam cię, wiedźmo!" - pomyślał i mocniej ścisnął rękojeść swego okrutnego miecza. Zamachnął się, by zadać cios, gdy dziewczyna nakreśliła w powietrzu jakiś znak i ostry ból przeszył jego kostki. Przerażony spojrzał w dół, na swoje okaleczone stopy, bezlitośnie zmiażdżone przez szczęki pułapki na niedźwiedzie. Z niedowierzaniem podniósł oczy na dziewczynę, która kreśliła w powietrzu kolejny znak. Chciał coś krzyknąć, ale z sufitu wysunął się ogromny miot i zdziesiątił go w plecy. Potężna siła wywiała go z uścisku stalowych szczęk i cisnęła poskręcane ciało w ścianę, odbił się i runął na plecy. Nie czuł już bólu, próbował zrozumieć co się stało, gdy usłyszał metaliczny dźwięk i wlepił oczy w sufit - ku niemu zmierzało zardzewiałe, umazane zaschłą krwią ostrze gilotyny. Teraz już wiedział, że minionej nocy spił po raz ostatni w swym życiu u boku kobiety.





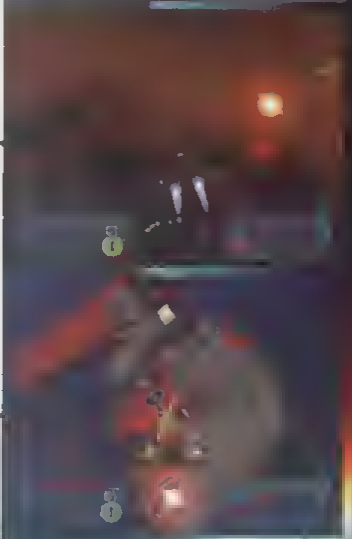


Lubisz takie klimaty? Głupie pytanie (jasno że tak, skoro to czytasz:)! Więc zapewne gierowałeś ok. pół roku temu w DECEPTION 2 i miałeś niezły ubaw. Otóż mam dla Ciebie dobrą wiadomość: skrzaty z TECMO uwinęły się i spłodziły sequel tej jakże oryginalnej gry. Zatem znów przyjdzie Ci wcielić się w skórę tajemniczej, skąpo odzianej niewiasty, która zmrzyna stojących jej na drodze adwersarzy bez mrugnięcia okiem. Tym razem jedynek nasza bohaterka - Reina - jest nieco mniej demoniczna od swej poprzedniczki i oprócz nieuzasadnionej żądzy rozszarpania przeciwników na strzępy, przejawia także "inne typowe kobiece" skłonności, w tym chęć pomszczenia śmierci swej familii. Fabuła nigdy nie była mocną stroną tej serii, więc przeoczymy ją; dość wiedzieć Ci, że krup kolejnych bohaterów ściela się tu gęsto i po pewnym czasie zaczyna się człek mylić, kto kogo zdradził i po co. Znaczącą zaletą prequela było nieliniowość owej (także błyskotliwej) fabuły, która tutaj została nieco ograniczona poprzez schemat misji. Bo raczej nie ma tutaj mowy o darowaniu komuś życia (jak w poprzedniku) - albo Ty ich, albo oni Ciebie. Krótko mówiąc - bitewny miejż zwykle jest prosty: "Kill'em all". A sposób, w jaki dręczyć Ci przyjdzie przeciwników Twych pozostał praktycznie nie zmieniony. Wciąż trzeba klecić combosy z wykorzystaniem dzieła katowskich przyrządów posiadanych przez bohaterkę, czy będących stałą ekspozycją kolejnych schwidzanych zamczysk. Nieszczęśnicy są paleni, kłuci, zgniatani, rażeni prądem i w ogóle - fajnie jest! Pułapek jest sporo, bo ponad sto, w dodatku można je tworzyć samodzielnie kombinując z magicznymi symbolami i rozmaitymi pierścieniami.

Zapewne trwi Cię ciekawość, jak wykonana jest ta gierka od strony technicznej. Powiem Ci zatem, że bardzo podobnie do poprzednika. Wprawdzie grafika w czasie właściwej rozgrywki jest nieco mniej ziemista, ale widać, że engine jest ten sam, czyli niezbyt świeży. Choć z drugiej strony mroczna, brudna wnętrza, wypełnione zardzewiałymi, morderczymi urządzeniami w połączeniu z towarzyszącą całości ponurą muzyką tworzą bardzo przyjemny klimacik.

DECEPTION 3 jest więc typowym sequelem i poza dodatkowym trybem - Expert (100 misji na czas) - żadnych rewolucyjnych zmian nie wnosi. Dozwolisz do kresu tej "recenzji" nie pozostało mi nic innego, jak zakreślić w powietrzu pentagram i wypowiedzieć magiczną zaklęcie. "Let's drink some beer"-)

Typowy sequel, bez żadnych rewolucyjnych zmian - jeśli lubisz DECEPTION, zagraj.



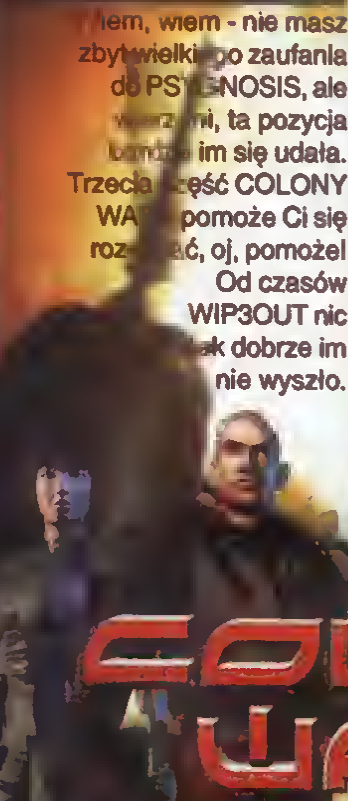
Zablokowałem się dzisiaj koszykiem w supermarkecie. Jakiś kampiony kretyn powymyślał wszystkie to dziwne zakręty, zakazy i nakazy na tutejszym parkingu, więc się przez niego zablokowałem... Dlaczego do wścieków nie dołączają wścieków z cwizami - nie wiem, ja bym dołączył. No, ale to taka informacja na marginesie, bo to podstawowa, ta co Cię ma zaciekawić i zachęcić do dalszego czytania tego tekstu, to wiadomość, że PSYGNOSIS wypuściło właśnie trzecią część COLONY WARS z podtytułem RED SUN. No i co - jesteś zaciekawiony?

Ja jestem chory. Wiem to. Ale jak mocno trzeba być stukniętym, żeby głównego bohatera gry nazwać Waldemarem? Odpowiedz sobie sam... No więc przyjdzie Ci śmigać po mrocznych odmętach kosmosu w skórze takiego właśnie Waldemara. Czy będziesz w stanie się z nim utożsamić? Mnie wprawdzie zawsze Waldek kojarzył się z traktorem, szachistą i finaliką, ale być może nastały już takie czasy, że nowoczesne statki międzygwiezdne, lasery, "komóry" i inne teleporterry przyjdą Ci na myśl... Co by jednak nie mówić, intro jak zwykle jest wykonane bardzo efektownie, widać że PSYGNOSIS ma kasę i wie komu płacić za renderingi. Zresztą w RED SUN jest ich co niemiara, praktycznie po każdej misji będziesz mógł na jakąś animację popatrzeć. Historyjkę wrzucono tu bowiem trochę bardziej zagmatwaną niż zwykle. Postarano się zaszczepić mroczny klimat, nastrój niepewności, coś zahaczającego o "The Matrix". Musisz się sprawdzić, czy jesteś "tym jedynym", poza tym nie wiesz kto i dlaczego każe Ci walczyć, najpotężniejsze postacie są bardzo tajemnicze, zaś teksty w stylu "dotąd tylko spałem, teraz się obudziłem" czy "RED SUN (tytułowy super statek-matka) nie jest tym, czym zdaje się być" dobitnie świadczą o literackich wzlotach developerów. I dobrze, włóczenie się po kosmicznych otchłaniach nabrało nowego, atrakcyjniejszego wymiaru. Tylko ten nieszczęsny Waldek...

Engine jest podrasowany, wprowadzono sporo graficznych ulepszeń, choć z drugiej strony widać, że już wiele więcej nie da się na tym polu uzyskać i przeskoku na nową, potężniejszą platformę sprzętową wisi w powietrzu... Tak czy siak, "trójka" bardzo ładnie podsumowuje serię COLONY WARS na PSX'a. Kosmiczne bitwy mają w sobie wiele spektakularności, siły i wdzięku. Eksplozje dopracowano jeszcze bardziej, łącząc zarówno efekty oparte na polygonach, jak i przeźroczne smugi, rozbłyski i inne takie tam. Zresztą sam to musisz zobaczyć, bowiem ciężko jest przelać wszystkie te fajerwerki na papier. Mogę Ci jeno nakrzykać, że animacja jest płynna, toteż Twoje oczy z pewnością będą zadowolone. Graficy przysiedli też dłużej nad wzorzistymi modelami statków dryfujących w przestrzeni kosmicznej. Ich design jest świetny, czasem posępny, mroczny, czasem ulegający zaskakić i dynamiczny charakter futurystycznych statków. Własną głupotą są to ręczę, będziesz miał na co popatrzeć. Przez ekran przewiną Ci się wielkie molochy-bazy orbitalne, przytłaczające swym ogromem niszczyciele, zwinne transportery ciągnące za sobą na linach stad kontenerów, opływowo myśliwce, szkielety symetrycznie zbudowanych stacji badawczych czy kompletnie udziwnione, "obce" jednostki. W nowym COLONY WARS kosmos jest bowiem miejscem cholernie zróżnicowanym, gdzie jedynym sposobem na przebicie się przez linie są działa pretonowe i dwie wyrzutki rakiet...

Kontynuując pomysł znany z drugiego CW, tutaj RED SUN został wyposażony w misje odbywające się nad powierzchniami tajemniczych i niezbadanych dotąd planet. I wiesz co? Jest super. Naprawdę. Poprawiono algorytmy opisujące ten świat, dzięki czemu wygląda on teraz znacznie przyjemniej niż miało to miejsce ostatnim razem. Tekstury już tak bardzo nie przeskakują, nazwy ładnie przylegają do pokładowanych terenów, wszystkie graficzne czary

Wiem, wiem - nie masz zbyt wielkiego zaufania do PSYGNOSIS, ale wierz mi, ta pozycja bardzo im się udała. Trzecia część COLONY WARS pomoże Ci się rozerwać, oj, pomożel Od czasów WIP3OUT nic tak dobrze im nie wyszło.



MOJE TRZY GROSZE

Po drugiej, nie do końca udanej odsłonie CW trzecia z kolei może może znaczącym. Mamy nad płetwami sterowej miły dodatek do kosmicznych spadochronów, zaś kwintesencją czyli to gwiezdne parachuty rażące kolorkiem. Gromko brzmi nakazą się tedrcem za możliwość upgrade owaną broni co skutecznie podnosi rozpiętność i przyspiesza wiele nowych możliwości. Cieszy także starannie grafika, która z Sonicka wysoka wiele. Jest pomysłowa muzyka zasługuje na bardzo wysoka noty. Mapa początkowo bardzo łatwa ale później poprzeczka idzie w górę, ze hej! Całość stanowi świetne widowisko i wciągacie tematu (seri COLONY WARS i G POLICE) nachaj sięgną po tę grę śmiało!

Hiv

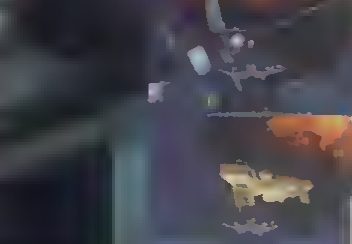
★★★★★★★★★☆☆

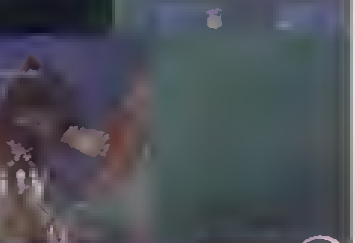
Co tam "Luk Skajłolker", co tam Janosik, Morfeusz, Andrzej Gołota, teraz mamy nowego idola, co by się na nim wzorować - teraz mamy Waldka! To jest, kurna, bohater...

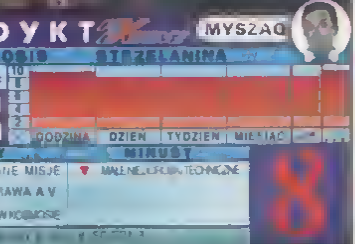
zhano z mej kosmicznych, no i animacja nadal trzyma przyzwoitą liczbę klatek. Wprawdzie nie umknie Twej uwadze mgła przesłaniająca dalszy horyzont, ale jak to mówią: "coś za coś". Kto i gdzie tak mówi - tego nie wiem. Ale jak takich znajdziesz, to daj znak. Zaiskrzyła się łotków, co by już nigdy żaden programista nie zasłonił się owym hasłem. Póki co trzeba tę ułomność nowego CW przeboleć i skoncentrować się raczej na jego zaletach. A do takowych z pewnością należy spore urozmaicenie także tych "naziemnych" zadań. To trzeba będzie eskortować jakiś konwój, który przeciska się skalnym wąwozem, tam uratować rozbitka, którego oszczyty jakieś kosmiczne robaki, gdzie indziej znowu rozwalić wyznaczone elementy trasy wraga, czy bezpiecznie przetransportować ładunek. Rajcowność jest wielka, bowiem nie ma jak śmigać pomiędzy górami z prędkościami wielkimi niczym muzyka skalak i walić z kolorowych laserów, gdy w dole walczą potężne machy, jakąś futurystyczne czołgi, a powietrze ciężkie jest od huku eksplozji i trwającego wszędzie żelastwa. Gdzieś przedstawiono pięknie - i to zarówno to rozgrywające się na tle czarnego kosmosu, jak i to pośród czerwonych, zielonych czy jeszcze jakichś innych skał, zagubionej w galaktyce, planety.

RED SUN ma bardzo dobrze zbudowany klimat - poczynając od mrocznej historyki, przez zróżnicowane misje, nieliniowe ich rozłożenie, możliwość handlowania kosmicznym żelastwem, a wreszcie kończąc na wspaniale opisanym świecie przyszłości, gdzie trwa nieustająca wojna. To wszystko wciąga i angażuje Gracza na długie godziny, dni bym powiedział... Spora w tym również zasługa pięknej i profesjonalnie nagranej muzyki. Takie bardzo dynamiczne, pompatyczne kawałki podczas szarży naszym małym myśliwcem sprzyjają wydzielaniu się dodatkowych porcji adrenaliny. Więc możesz upuszczać jej sobie trochę do butelek i sprzedawać znajomym... Symfoniczne utwory przeplatane hukiem eksplozji i komentarzami dźwiękowych to właśnie to, czego oczekuję od kosmicznej strzelanki.

PSYGNOSIS przez te wszystkie lata działalności na rynku PlayStation schrzaniło wiele projektów, jednak seria COLONY WARS, zaraz obok WIPEOUTa, zawsze pewnie stawała w obronie produktów nad wyraz udanych. I tym razem możesz być spokojny, bowiem RED SUN nie stanowi wyjątku - nie chyba zdążyłeś to już wyczuć. Cóż więc mam Ci jeszcze powiedzieć? RED SUN jest z pewnością wart Twojej uwagi, niezależnie czy pykałeś już w jego poprzedników, czy jest to Twoja pierwsza przygoda z serią CW. Tak czy inaczej - to zawsze będzie bardzo dynamiczne i najkosmiczne.







WERDYKT MYSZAQ

PSYGNOSIS — STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 10 8 6 4 2

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY
- ZRÓŻNICOWANIE MISJI
- ŚWIETNA OPRAWA A/V
- SPORA ZADYMA W KOSMOSIE

MINUSY
- MAŁENKIE BŁĄDY TECHNICZNE

OCENA: 8

DIE HARD TRILOGY 2

Szalony, łysogłony i śmierdzący wódą McClane powraca... Twardy z niego zawodnik, taki co to rano jeszcze oczu nie otworzy, a już musi serią przejechać po ścianie (faktoroszz dawno przestał go odwiedzić). Nad kołysanką pracowni jednak zapełnio nowy zestaw ludzi - mówię tu oczywiście o grupie N-SPACE, która swego czasu spłodziła DN: TIME TO KILL. Jak odbiło się to na DIE HARD TRILOGY 2? No cóż... W samych założeniach nowy DIE HARD wcale się nie zmienił - wciąż mamy podział na 3 sekcje ("celownik", jazda łyną, strzelanina TPP), ale wykonanie... Pohulasz sobie zatem w Las Vegas, gdzie jakiś gruźny kryminalista wraz z bandą innych groźnych kryminalistów uciekła z więzienia i terroryzuje miasto. McClane jakoś bardzo się zdenerwował, biedaczek.

Strzelanie na guns: tu nie ukrywam, że to właśnie sekcja najbardziej przypadła mi do gustu w "jedynce", jest również najlepszą partią drugiego DIE HARD TRILOGY, ale tu tiwi haczyk... Bo czy to oznacza, że w ogóle jest nad wyraz udana? Ghe, ghe. Dynamiki z pewnością jej nie brakuje, ale kamera? Jeśli wierzyć, że cały czas przedstawia widok z oczu McClane'a, oddaje jego ruchy, to ten chyba musi być kompletnym pijdiotą, co chwila robić jakieś "wojowi", tłukłi czy inne pady, a i nader często biegać w kółko po jednym pokoju. Aż dziw, że Ci terroryści jeszcze ze śmiechu nie pomarli... Da się, aż nadto, wyczuć sztuczne rozpiętowanie przesuwu ekranu. To nie jest już ten stary, knący pod nosem McClane. Niemniej wykańtujących pomyłkowo się całe tłumy, od czasu do czasu chłopaki potrafią nieźle się schować, wychylając łby tylko na moment, a i pałętający się po ekranie zakładnicy dodają dużej smaczku. Wierz mi, pistolet w dłoni na pewno nie zdąży Ci sztygnąć, choć uważaj - zbyt duża liczba cywilów posłanych do piachu, a zmuszony będziesz rzucić policyjną blachę i zakończyć swą misję! Graficznie ten motyw DIE HARD TRILOGY 2 przedstawiono nawet nieźle - większość wiekszych na ekranie sprzętów da się rozwalić, co chwila eksplodują jakieś beczki, a z przestrzelonych rur bucha para. Do tego krew strzela fontannami. Wszak wystawny bunkier, jakieś podziemia, laboratoria, wreszcie ulice samego Las Vegas, pustynia otaczająca miasto, czy elektrownia, to nie byle ciemny zaułek z dwoma opryszkami wyposażonymi w esgly, tu można dostać granatem w twarz... Być może programiści bardzo się starali, a być może więcej przezornie, jakkolwiek by ale było, niestety ta partia DIE HARD TRILOGY 2 nie do końca im wyszła. Nie jest źle, wszak strzelanie powinieneś ćwiczyć jak najwięcej mnożenia (nigdy nie wiadomo, kiedy Ci się przyda), ale tłumat pierwowzoru gdzieś uleciał - przynajmniej częściowo...

Jazda samochodem z kolei, tak dla odmiany, ta koszmar... A w pierwszym DHT był to tak dobrze rozwiązano. Tu niby jest podobnie - pościgi za zbiegami, szukanie konkretnych ulic, przewożenie ładunków "z punktu A do B" i nieodmowna walka z upływającym czasem, a jednak nie ma już tej starej, wspaniałej rajcowności. Przede wszystkim model jazy to jakiś wielki niewypał, hamulec niemal zatrzymuje pojazd w miejscu, "ręczny" zaś to kolejny kosmos i z pięknych, arcade'owych pościgach szybko możesz zapomnieć... Sterowanie jest po prostu maksymalnie sztuczne, przez co naprawdę ciężko ścigać złotów. Co z tego, że pędzisz Hummerem, co z tego, że flaki rozjechanych krów ścierasz wycieraczkami, skoro nie czuć tych skoków, zatrzyków, poślizgów, tej pogoni znanej z "jedynki"? No i ta ciemna grafika, mrok ograniczający pole widzenia - co to ma być? Czyżby ktoś tu nie radził sobie z tuśm, nauwijmy to wydzgowym, przedstawieniem akcji? To po jakiego ch... brać się za taki tytuł, jaki w tym sens? Ech! Zwalone potężny fragment gry.

Muszę przyznać, że za etapami polegającymi na bieganiu po różnych lokacjach (TPP) nigdy nie przepadałem, jednak w DIE HARD TRILOGY 2 przedstawiono to nawet ciekawie. Cóż, doświadczenie z DN: TIME TO KILL robi swoje... miejscami aż zaznacha. Wszak czy McClane odnawiający energię w automatach z Ciastkami, będź strzelający do funkcjonariuszy przeciwnika, jest nie na kiblach kogoś C... nie przypomina? K... w blond czupryn... czarnych okula... rach? Tak, tak... developer... trochę po... chali... strzel...

DUKE NUKEM, ale na szczęście nie aż tak mocno, aby na amen zabić klimat samolonego wybuchami Bruce'a z wzorowszym "pawłem" na koszulce. Cecha charakterystyczna - kamera powodująca miejscową przezroczystość ścian, gdy się do nich zbliży - została utrzymana. Programiści postanowili jednak coś zmienić - urozmaicić rozgrywkę, nadać jej trochę wątków przygodowych. I muszę powiedzieć, że nie zaszkodziło to grze. W końcu nie wszędzie można własnoręcznie spalić bandziora na krzesle elektrycznym! Poza tym grafa jest niezła, wybuchy ładne, a na animację wrogich dobiłów nie muszę narzekać. Bruce znów ma pełne łapy roboty, ale przynajmniej dekoruje miejsc pozwiedza, interesujących ludzi pozna...

Przeanalizowałem trzy aktardki tego tytułu, ale co dalej? Jak całość ocenić? Wszak strzelaninie na guns przyznaję "7", części samochodowej jedynie mamę "4", zaś rozpiędrnowo w ujęciu TPP "6". Bo cóż, powiedzmy sobie otwarcie, zawiodłem się na drugiej części DIE HARD TRILOGY. Gra zdecydowanie ustępuje swej poprzedniczce, jest bardzo nierówna (jono muzyka trzyma stały, wysoki poziom) i zwyczajnie widać, że kodorom zabrakło umiejętności, a grze klimatu...

WERDYKT MYSZAQ

GRYWALNOŚĆ:

	DOBRA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

ZALETY	WADY
▲ SPORO TŁUMACZEŃ (TPP, FPP)	▼ TRYB SAMOCHODOWY
▲ FANTAZJA	▼ NIERÓWNY POZIOM
▲ OSTRY MUZYK	▼ BRAK KLIMATU "JEDYNKI"

OCENY: 6

Polski policjant, choć niedogolony, łysawy i niejednokrotnie z oddechem, który można by zupełnie swobodnie podpalić, Johnem McClane'em jednak nie jest... Ciekawe dlaczego? Przecież tak się stara.

[STRIDER 1&2]

MOJE TRZY GROSZE

Wydaje mi się, że dwie grupy klasyczne poszczególne części tej gry myliły się w czasie. DHT2 powinna stanowić część pierwszą, zaś DHT drugą. Po teście: Jazda samochodem to niewypał ptach mała, motyw z penetracja budynku to [illegible] na [illegible] przygód Jamesa Bonda (wersje, ale nie pasuje tu, jest zbyt "przesłodzony" znaczenie scen... i zaś "celowniczek" choć całkiem ciekawy, to został nieco skaszaniony od strony graficznej, nie dorównuje tak dużej interaktywności jak w "jedynce" a poza tym bez przerwy mi się na [illegible] "ludki" są animowane nieco kanciasto [illegible] sety, ogólny obraz DHT2 jest [illegible] nędzny na pozycji owej zawiedli [illegible] na prawie że całej linii.

HIV

★★★★★☆☆☆☆☆

Pewnemu wojownikowi [illegible] dzieci, toteż postanowił uderzyć do samego Stwórcy, co by mu swoje zażalenie przedłożyć, kopiąc go przy okazji w tyłek... No, coś w tym stylu służy za motyw przewodni grze STRIDER - platformerowi, który swojego czasu gościł na Amigach.

Jako że gościł na Amigach, twórcy postanowili wydać na PSX wersję dwuczęściową, oczywiście oprócz tej normalnej - nowej, co by serca nasze rozpalić. Kto grał na Amidze - ten ma plusa, kto nie - jego strata; rozpływać się nie będę, bo szkoda miejsca (wykonanie jest nieco spartańskie: autorzy nie pokusili się nawet o prymitywną paralaksę, w sumie niezbędną w tego typu produkcjach). Ogólnie - biedna jak na obecne czasy platformówka 2D, zajmująca 1 kompakt. Skupię się zatem na wersji PONOĆ nowocześniejszej...

Na drugim CD znajduje się STRIDER 2. Główny bohater tnie non stop przed siebie, wymachując na prawo i lewo mieczykiem. Skacze i biega, zbiera także power-upy stanowiące dodatkowe uzbrojenie. I oto pokrótce pełna charakterystyka STRIDERa. Należy mi jednak dodatkowo wspomnieć z dziennikarskiego obowiązku o fakcie, iż gra została podzielona standardowo na poziomy, w których to, oprócz licznych przeciwników, występują bossowie. Zabawa jest bardzo schematyczna - oponenci, boss, oponenci, boss (bossowie są duzi, lecz, niestety, mało "skomplikowani" - nie sprawiają większych problemów i wystarczy trzymać wciśnięty klawisz "Fire", aby ich pozamiatać). Niestety, szybko się to wszystko nudzi. Nieliczne motywy mogą się spodobać, ale ogólnie panująca monotonia zabija tę grę na śmierć. Do najwygodniejszych nie należy również sterowanie - bohater ma ograniczoną paletę zachowań, co ujemnie rzutuje na całość, często uniemożliwia precyzyjne wykonanie np. skoku. Oprawa dźwiękowa wypada przeciętnie - ni to dobrze, ni to gorzej - głupawe kawałki pasują to takiegoż samego klimatu. Grafa - nic specjalnego. Otoczenie niby z polygonów poskładano (2.5D), ale większość oprawców to bitmapowe maszkary (jedynie "strzelający miecz" jako tako się prezentuje).

STRIDER 2 to typowa arcade'ówka, którą co najwyżej byś zauważył na dworcu w lipnym salonie, zmarnował żeton i o niej zapomniał. A zatem nie staraj się posiąść ją i wpakować do paszczy swojego Sonieka, bo godna tego nie jest. Jeśli jesteś konkretnym desperatem i mimo wszystko myślisz o imporciku (dobre sobie!), to niechaj przysłowiowym gwoździem do trumny okaże się argument, iż ukończenie tejże wspaniałej produkcji zajęło mi niewiele ponad godzinę czasu (a i tak zdążyłem się [illegible] znudzić)... Grrr!! Polej...!

WERDYKT

PLUSY	MINUSY
▲ SENTYMENT	▼ SENTYMENT (ZA MAŁO)
	▼ CZAS GRANIA
	▼ I TAK NUDY

OCENA AJU 5 NÓŻY 6

4

CIEKAWE JAKIM TRAFIŁEM DO "WIELA" WYBITNYCH PLASTIKOWYCH POBOROWYCH... CZYŻBY NIKT W KOMISJI SIĘ NIE SKAPNĄŁ, ŻE WYPADAŁOBY DAĆ IM KATEGORIĘ "F" - UZNAĆ ICH ZA ŚWIRÓW?

ARMY MEN SARGE'S HEROES

MOJE TRZY GROSZE

Gra zaczyna wciągać dopiero z czasem, mija się więc z celem uprzedzenie jej przeciętnego. Na nie, bo prawdopodobnie w gust Ci nie przypasuje. Kiedy jednak zlepiesz plastikowego bałcyla, możesz się wciągnąć na dobre. Niestety, chociaż wnerwić potrafi grafika - tekstury tamują się jak krzesło pod HIV-em, a i animacja potrafi mocno się skaszanić. Za to klimat - jak w Kosowie. Jeszcze jakiś Milosevic czy inny Dinda jaw powinni nawinąć się pod lufę, a byłby naprawdę w dechę.

Koso

Nowe i co? Łazysz sobie zapewne wygodnie, jakąś zagrychę przygotowałeś i czytasz nowy numer, który to tkwi teraz w Twoich łapskach. Cieszysz się, że kosztem jednego z drugim Kalego czy HIV'a się zabawisz, użyjesz sobie na ich tekstach. Ja też pewniekm stanę się Twoją ofiarą i nic na to poradzić nie mogę... Bydlaku potworze! Wiedz jednak, że już namierzyłem Twój adres, już zbieram ekipę. Bronek szykuje kwas w piwnicy, Józio struga bejsbola, a Iwan... A Iwan, cóż... wystarczy że nazywa się, jak się nazywa... Tak więc nie śmiej się już tak głupio, trochę powagi podczas lektury!

A póki co wyżyję się bawiąc się w wojsko... Nie mam jednak na myśli szorowania szczoteczką klozetów czy pucowania buciorów "na glanc", o nie! Ja zapuszczę sobie na konsoli nowe przygody plastikowych żołnierzyków - ARMY MEN: SARGE'S HEROES i postrzelam do tych wszystkich wychylających się z okopów, wrogich łbów. Będzie ostra jazda! Wszak poprzednie tytuły - ARMY MEN 3D oraz AM: AIR ATTACK dawały sporą radochę, uwalniały z umysłu Gracza wojenne instynkty. I powiem Ci to już teraz - nie inaczej jest z AM: SARGE'S HEROES...

Znowu stajesz na swoich dwóch plastikowych nogach, znowu dostajesz w plastikowe łapy plastikowy karabin i znowu musisz uważać, aby nie odstrzelono Ci Twojego plastikowego pieszka... Grafika uległa poprawie, choć bynajmniej nie jest to jakiś wielki skok. Ot, zlikwidowano, znaną z pierwszego ARMY MEN, wszędobylską ziarnistość - teraz w wykonanie tekstur developerzy włożyli serce, są one bardziej różnorodne, więcej tu żywych kolorów, a i engine zdaje się teraz bardziej pilnować ich położenia (nie "pływają"). Do tego poprawiono eksplozje, przez co stały się one bardziej spektakularne. Wszak na wojnie czego jak czego, ale sanitariuszek i eksplozji zabraknąć nie może. Oczywiście engine nie jest tu rzeźnikiem, młodym bycikiem, zbytnio wierzgać nie może, ale nie udawaj, że sądziłeś inaczej. Tereny wysiekują z głębszego planu, większe budynki dorysowują się na Twoich oczach - ot, programiści zarzucili "efekt mgły", co by kłopotu sobie nie robić. Także pole bitwy do architektonicznie zakręconych nie należy. Ale przecież w serii ARMY MEN o grafikę nigdy tak naprawdę nie chodziło, tu za wszystko przede wszystkim liczył się klimat, wojenny szał.

Cała ta wojskowa zadyma została w AM: SARGE'S HEROES nieźle ukazana. Co jakiś czas napotkasz walczące oddziały żołnierzy samotnie przedzierających się przez teren wroga, tu i ówdzie rozmieszczone fortyfikacje, bazy Twoich wojsk... Ty jednak cały czas musisz prać do przodu, nie możesz się zatrzymywać, nawet na grochówę w jednostce czy choćby po to aby skoczyć "w zarośla" (wyposaż się zatem w stalowy pęcherz!). Będziesz więc musiał eskortować rannego porucznika, wykrywać szpiegów, odbijać zakładników, niszczyć centrale informacyjne nieprzyjaciela, wysadzać jego pojazdy, rozbijać linię obrony... Zadań jest co niemiara i naprawdę nie ma czasu, by się nudzić. Lokacje są zróżnicowane - od terenów zalesionych, łąk, przez jakieś zabudowania, zbombardowane miasta, plaże, aż po tereny górzyste czy nawet łazienkę jako humorystyczny bonus. Wszędzie też pełno jest czołgów, latających helikopterów, no i oczywiście prujących na lewo i prawo pomyleńców. Po prostu czuć, że trwa wojna.

Także dostępny arsenał nie daje powodów do narzekań. Zaczynasz od znanego już karabinu, który jednak nie wyrzuca z siebie naboi szybciej niż mój kumpel pluje - a trzeba Ci wiedzieć, że kumpel już dostał nawet mandat na kwotę 40 zł za plucie na przechodniów. Później wpada Ci do plecaka szybkostrzelne działko, kilogram granatów, moździerz, wykrywacz min, a nawet karabinek snajperski, który jak widać robi zawrotną furorę w grach komputerowych. Wszystko w miarę łatwo się obsługuje, a sterowanie nie nastręcza większych problemów - czołganie się, turlanie czy ciskanie granatami to pryszcz. Rajd czołgiem czy innym wozem pancernym, co też jest uwzględnione w harmonogramie naszego plastikowego chłopka, również nie należy do rzeczy arcytrudnych. Jednym słowem - i Ty możesz zostać żołnierzem, nawet jak nie masz kilku pałców...

Nowy ARMY MEN jednak nie jest wielkim hitem, mimo że ma naprawdę niezłą muzykę, twardy, wojenny klimat, tryb dla dwóch Graczy i zróżnicowane misje. Niestety grafika na to nie pozwala, zbytnio odstaje od dzisiejszych standardów i z pewnością odepchnie nie siedzących w temacie Graczy. Bo tak to bywa, nie wszystko jest dla wszystkich - mleko, wódka, krew.

WERDYKT MYSZAQ

3DO — STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 10 8 6 4 2

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY
- ▲ WOJENNY KLIMAT
- ▲ CIEKAWE MISJE
- ▲ POMPATYCZNA MUZYKA

MINUSY
- ▼ SUROWA GRAFIKA
- ▼ NIE DLA KAŻDEGO

6

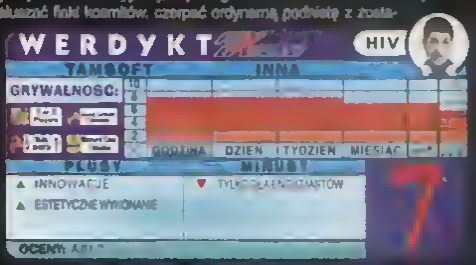
TOWKALE

[BLOCK KUZUSHI 2]

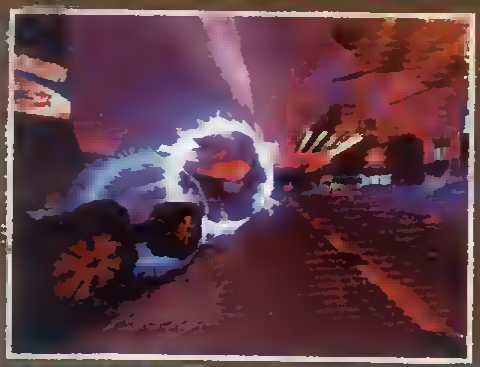
"IV, weź no ty się zwal i zmierz, a później solidnie skomplikuj" - tak z pewnością teraz myślisz, patrząc na moje żałosne próby przekonania Cię do swej racji, jakoby to kolejna wersja ARKANOIDa była warta zakupu, pomimo tego, że PB2 w Japonii tak pierdyknęło, iż wszystkie wlinie z dziwa opadły. To prawda, ale prawdą jest i to, że nowa odmiana, jak by na to nie patrzeć, jednej z najpopularniejszych pozycji w historii gier wideo jest po prostu produktem co najmniej wartym uwagi, że nie wspomnę o udoskonalonych tylach wszystkich entuzjastów oldschoolowej jazdy.

Co odróżnia tę wersję od wielu podobnych jej, które ukazały się dotąd na rynku...? Ano choćby nieustanne wyłamania. Generalnie w grach tego typu nie chodzi o wykonanie, ale developer się postarał - wysoka rozdzielczość, dobra płynność, rozsądnie dopasowane kolory, ciekawe efekty graficzne, piłka pozostawiająca za sobą charakterystyczną, bardzo pomocną smugę, no, ogólnie pozytywne wrażenia estetyczne. Pomijając fakt, iż standardowo można upolować cegiełki przenoszące do kolejnych poziomów, cegiełki wydłużające, rozciąga kilka piłek (nawet zadymiaj!) ci. ważną innowacją w skali całej sagi jest możliwość zmiany kąta nachylenia deski, którą odbijasz piłkę. Otóż w trakcie przesuwania w prawo - deska pochyla się w tym właśnie kierunku, dotyczy to także analogicznie w lewo, dzięki czemu piłkę można posłać precyzyjnie w pożądanym kierunku. Zapożyczono tu także bajer stosowany w bilardach - kiewicz odpowiedzialny za "trzaśnięcie" deską - dzięki niemu możliwe jest wprawienie piłeczki w większy lub mniejszy pęd, co dodatkowo urozmaicenia zabawę. Gdy do tego dorzucić możliwość "łapania" piłeczki (przyklejają się jak klapsie rozwinięta intelektualnie nastolatka do płaczowego machoj) i wszystko umiejętnie podlejać do kupy (zdegustowanych przepraszam za mało wyszukane określenia, hehhe), to można piłę podręcać - to z kolei daje dodatkowe możliwości kombinowania. Jednak najlepsze na koniec - "Deathmatch"!! Na podzielonym (uwaga, nie na "przedzielonym" - to letnia różnica!) ekranie można szarpać dwóch maniaków, próbując jak najszybciej rozwalić swoją dalej klocków. Śmiechu przy tym cała kupa (apt).

Czy BLOCK KUZUSHI 2 warto kupić...? To zależy. Między innymi od tego, czy jesteś, dla już wcześniej zdążyłem to podkreślić, entuzjastą oldschoolowej jazdy, czy w ogóle lubisz ARKANOID, no i czy wolisz rozwalać klocki niż np. wybałuszać fikki kosmitów, czapać ordynarną podłogę z zostawiania w tyle przeciwników w ROLLCAGE 2 lub HYDRO THUNDER, czy też rzucać zaklęcia i inne bzdety w COMBAT. I jeszcze jedno - musisz mieć "na zbyciu" 2 baty, co z pewnością Ci się nie uśmiecha. Ja pozycji owej dalej rekomendację, a Tobie krzyżyk na drogę i życzę dużo silnej woli oraz samozaparcia.



Już tak to bywa: że hity sporego kalibru, produkcje nietuzinkowe doczekują się kontynuacji, a że swojego czasu wydana przez PSYGNOSIS gra pt. ROLLCAGE spodobała się tylu osobom wiernych Graczy, toteż kwestią czasu było ukazanie się drugiej już części owego futurystycznego radera z ostrą domieszką strzelanie.



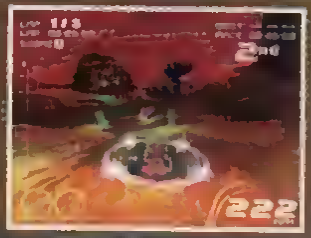
JEDZIEM, WASZMOŚĆ, NAPAZÓO I PO NIEMIE!

Pojazdy, którymi hasać [illegible] przyjdzie mają to do siebie, że dane im jest jeździć zarówno normalnie, jak i "do góry nogami", czyli mniejcie po ścianie czy też suficie im nie straszne. Wszystkie opłacane są odpowiednimi parametrami, zaś ich lepsze wcielenia za zadowalające wyniki można posiąść zresztą jak i wszystko w tej grze. Trasy są tu jednak najbardziej istotne, toteż Cię poinformuję, iż te wypadają bardzo dobrze. Z tytułem entuzjasty żyścigów się obnosisz z uciechą po całej okolicy, toteż zapewne ROLLCAGE widziałeś, serta WIPEOUT Ci obca nie jest, a i CTR mordowałeś. Niechaj i tak będzie, lecz sobie to uzmysłów, iż wszystkie do kupy wzięte, sprasowane, połączone i odzyskane nie są w stanie dorównać tym, co to w ROLLCAGE 2 występują, za co sakwy pełną talarów dają (z tyle tak na oko). Pełne niebezpiecznych pułapek zaczomych ścieżn nie stępiące, w rozjazdy obfitujące i w power-upach skąpane, a i od czasu do czasu na jakąś sąsiadkę nie sposób nie wpaść - aż rozsadzić się można, jak przychodzi ich opanowanie z mozołem. A nu suficach i ścianach zawsze miejscy, i łatwo niespotkanką znaleźć. Nawiasem pierw wszystko podobało mi się tak bardzo, że niemal wyłam z rozkoszy, ale tylko lepiej się zastanawiając rychło do wniosku, iż doszedł iż KOMPLETNY CHAOS to określenie jako taki do charakterystyki ak ci pasujące. Wybuchom, destrukcji ogromnej, zamieszaniu niepotrzebnemu nagłym mięczym zmianom tempa i rzucaniu niedoanzurowanych wiązek mających ścisły związek z parametrem jazdnym pojazdów nie ma końca. Ok, bardzo często do ledu dojść się nie da, bo trzeba czynią Ci bądź co bądź w mało sztucznej inteligencji uposażeni wojacy, okutne jednak ogniem rzygający, a i architektoniczny nieład potrafi do szaleństwa się po jeziku dopowiedzieć, który w mig wiosami lonowymi obrasta z tej całej wściekłości.

DO CHAMÓW Z ARMATY PAL!

Co by nie bazgrać o tym, co do rzeczy nie należy, skupić mi się wypada na arsenale, którego uświadczysz co niemiara. Przeciąć Ci się wypada przez wszelakie rakietki, pluja laserowe, teleporty, pola siłowe i osłonki, rakiety prosto w lidera wyścigu gdzie a na otoczkach dobrodusznych i kolcach z kół wystających kończąc, które ta już całe tysiące lat temu w rydwanach umieszczono. Gdyby jednak zapragnąć wsze sklasyfikować, posegregować i wyłożyć, trza krótko wspomnieć, jakoby to 8 gnatów zaczerpnięto z poprzedniej części, obłożono nowymi elementami graficznymi i ogólnie bardziej dopasiono, zaś 4 dodano całkiem nowe, świeże, dotąd

Gdzieniegdzie bywa i tak, że jedyną dostępną drogą jest ta wiodąca suflitem, gdyż trasa w szeroko pojmowanym tego pojęcia znaczeniu po prostu nie istnieje, urywa się, przepada bez śladu, zupełnie jak herszt katowickiej mafii o ksywie "Kisiel".



motywu z pakowaniem broni - jeśli już szczęściarzem, żeś jest ogromnym i z podkową żeś się urodził tam, gdzie Słońca masz mało, to nabić możesz większość z nich, cieszące się zmasowaną siłą ataku i większymi fajerwerkami, których jeden z drugim psubrat zapomnieć potrafić nie będą po moment wyzionięcia swego ducha.

CZY ADY OPRAWA NA POZIOMIE JEST DOSTATNIM

Jeśli wziąć pod nóż oprawę tej pozycji i precyzyjne, niemal chirurgiczne cięcia nanieść, to śmiało stwierdzić wypa-

ca, iż nie jest to klejnot zdobyczy techniki XX wieku. Ogólnie angielski nie jest, ale kodery przeszedłszy z kodem napakowanych obiektów, efektem czego jest niezbyt płynna animacja, odbijająca wartość nie większą, jak 20 FPS-ów, a i takie trasy się zdarzają, że Motion Blur na nich wrzucono, co by zakamuflować nieudolność kodera i niedopracowanie uniwer-

Rzec by można - burdel na kółkach!

Czas skopać komuś tyłek i zażyć gumę balonową...

szyć. Jeśli o tego dodać liczne, walące się elementy otoczenia, które Bóg dał trektować specjalnymi rakietkami, to wszystko jest cacy, ale nie daje komfortu [illegible]ącego. Poza tym efekty graficzne towarzyszące eksplozjom nazbyt upiększono i nasycono - oślepiają człowieka biednego i prowadzić normalnej walki nie pozwalają. Ponoć i piekło dobrymi chęciami wybrukowane, alecić ja tam mogę wiedzieć - wszak szlachcic jeno ubogi żem jest. Biorąc zatem wszelkie "za" i "przeciw" pod uwagę, nie jest to najlepszy engine, jakich len marzący o cudownej konsoli PS2 by sobie życzył, ale na piśmo go docenić, tym bardziej biorąc pod uwagę ograniczone możliwości swej starej, wysłużonej już kochanki słodko Sonicą zwanej. Pamiętać wszyscy porządni powinni, iż ROLLCAGE to synonim świetnej ścieżki dźwiękowej, z jakiej pierwsza część zasłynęła. Fatboy Slim i inni mu podobni nad udźwiękowieniem "jedynki" pracowali, więc spodziewał żem się, że i z "dwójki" soundtrack spowoduje, iż zmarszczę czoło na wzór skoczni narciarskiej i na łąkę się kopnę doić komary. Ogólnie plejada dopisała (EZ Rollers, Technical Itch, Omni Trio, Aquasky, Flytronix, Dom and Roland), techno przygrywa dobre, ale dla zawężonego tego gatunku wielbicieli - generalnie jest to ciężka odmiana tegoż nad wyraz popularnego nurtu, przeciętnamu technomułowi nie mająca szans do gustu przypaść, na pozór niejako "od tyłu" odgrywana. Kawałków jest 13, natomiast tylko 1 szerokiej publice się spodoba (Omni Trio - "Secret Life").

SĘDZIĄ I KATEM SIĘ KREUJĘ

Czy ROLLCAGE 2 już zatem tak nie bawi jak "jedynka" swego czasu? A i owszem, prawda li to jako Bóg istnieje, za co dusza ma rozdzierana jest na wsze możliwe sposoby. Jam gotów jest choćby dziś w "jedynkę" ciorać, zaś tę, teoretycznie lepszą, przyozdobioną licznymi trybami rozgrywki (np. "piłka nożna", hiehie!), Split Screenem się chełpiącą, bardziej rajcującą odsłoną mnie mało kręci. Co byś jednak, Szanowny Czytelniku, gniewu do mnie nie żywił, wiedz, iż ocena, jaką wystawiłem R2, jest nieco subiektywna i trafić ma z zamiaru w te ślepia, które pierwszą część ROLLCAGE'a katowały do upadłego, zaś jeśliś jest nowym Soniaka stręczycielem, to wypada Ci jedno oczko do oceny ogólnej dodać, co by mieć na duchu lepiej, a i niechaj życzliwy wiatr troski me wywieje na przyszłość. I co teraz? Ano nic - wszak gorzałki mam z pół flaszy, toteż się jej przyjrzę z bliska. Tak jest i mają wolę. A na koniec ci napiszę, że to dopiero początek...

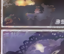
PS Za inspirację językową podziękować mi wypada, a ukłonić się w pas przy okazji dwóch wspaniałych pomników - śp. H. Sienkiewiczowi i wciąż dobrze się trzymającemu J. Hoffmanowi (Wam też, [illegible]sowie hołd składam i szacunek okazuję tym tekstem). Tym samym szczerze przepraszam wszystkich purystów językowych i o wybaczenie za liczne anomalie proszę.

MOJE TRZY GROSZE

Druga odsłona ROLLCAGE mogłaby spokojnie się nie ukazać, a już na pewno nie teraz. Na lepe było trochę odczekać, jeszcze bardziej doszlifować ten produkt i wypuścić go w cudownej oprawie na PS2? Tymczasem dostaliśmy dokładnie to samo, co przed rokiem, tyle że w [illegible] nowymi trybami [illegible] sprawę, że Rubble Scramble daje [illegible] mniejszym [illegible]. Nie [illegible] ma tu takiego uczucia [illegible] i grafa nie jest tak wspaniała jak to ma miejsce w WIPEOUT. Stąd taka ocena.

Shiva

★★★★★★☆☆☆☆



WERDYKT

HIV

WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

MINUSY

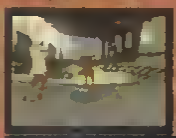
▲ LICZNE TRYBY ROZGRYWKI

▼ NIEPOTRZEBNE ZAMIESZANIE

▼ ZBYT CIĘŻKA ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA

7

W THRASHERe trochę pykałem, potikałem tu i ówdzie [illegible] wiem [illegible] bardzo [illegible] bo po projektu nie wytrzymałem. Owszem, po tygodniu zaczęły [illegible] odzyskiwać mi już [illegible] pełnym opanowaniu gry [illegible] mowy. Poddałem się. Odpuściłem N[illegible] w [illegible] kontrolować. Możecie już na mnie klnąć i mówić zem "cienki Olo". [illegible] ostatnio [illegible] arcościowiem kompletu [illegible] Tyler Durdena, Norbyego i Świętego - wiejemniczeni łapą klimatu [illegible] liczy pojęcie [illegible] szczerze [illegible] wiadzawszy well mnie to. Nie jestem dokonały. Ale wracając do tematu - THRASHER [illegible] p[illegible]stu[illegible] bardzo ostrą, trudną, hardcorową symulacją dechy. Sienc[illegible] wil bogatą, ale też cholernie wymagającą [illegible] P[illegible] [illegible] wszystkim p[illegible]rze? [illegible] wydaniem [illegible] otóż właśnie ukazał się STREET SK8ER 2, będący tolerancyjnym [illegible] wiernym [illegible]stwem wspomnianego THRASHERa. [illegible] to znaczy, że [illegible]emu poświęcę niewyobrażalnie dużo czasu. N[illegible]



PIFKO NA POCZĄTEK

[illegible]elając [illegible]szy [illegible] grę możesz spo[illegible]nego pada zaś w zamian chwycić chłodne "piwko" [illegible] 18tka wymagana (hehehe) wlizucić w gardło trochę chipsów (cóż tu 18tki mieć już nie musisz [illegible] bowiem intro jest [illegible] [illegible] jest doty[illegible] zaś [illegible]wierał tego typu produkcje. Nie myśl jednak, że oznacza to, iż jest nudne [illegible] nie! Popisy profesjonalistów [illegible] w są [illegible] efektowne, montaż wprowadzi sporo dodatkowej dynamiki a muzyka jedzie ostro. Zresztą ścieżka dźwiękowa z całej gry [illegible] wypasiona. N[illegible] kapele typu "Ministry", "Del tha Funky Homosapien" czy "The Chick Magnet[illegible] d[illegible] Ci odpowiednio wyodr[illegible]nie [illegible]ądź ze[illegible] wygod[illegible] s[illegible] wy[illegible]rostuj oparcie od fotela i oglądaj. Jest, po chwili nie poczujesz che-

THRASHER wkurzył Cię tak mocno, że na zjeździe rodziny nalałeś babuni do zupy? Czujesz się sfrustrowany? Sięgnij po ten tytuł, a zobaczysz co znaczy arcade'owe, przyjemne i mega efektowne skejtowanie. Znowu uwierzysz w siebie...

[illegible]aby też samemu trochę [illegible] [illegible]wać dechą, to chyba nie ma sensu być dalej ciągnął tę zabawę.

SZTACHETY, DOPRASOWANIA NA KARMNIK - OGÓŁEM DECHY...

Tytułów traktujących o skejtowej zabawie mieliśmy już na Playu sporo. Oczywiście niepodzielnie królował wspaniały TONY HAWK'S [illegible] Gracze potrzebują różnorodności, tego właśnie dostarcza im STREET SK8ER2. Jak by nie było - oferuje jeżdżę na desce, ale podaną trochę inaczej niż zwykle. Otóż tym razem postawiono na maksymalnie arcade'ową, beztroską i bardzo przyjemną rozgrywkę. W tym miejscu na chwilę się jednak zatrzymam i przypomnę Ci pierwszego STREET SK8ERa.

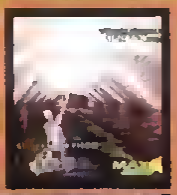
WERDYKT MYSZAQ

E.A.	SPORTOWA
GRYWALNOŚĆ	[illegible]
	DOBZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC
PLUSY	MINUSY
▲ DESIGN TORÓW	▼ NIE DLA KAŻDEGO
▲ DYNAMIKA SPORTOWNOŚĆ	▼ SPECYFICZNA FIZYKA
▲ PROFESJONALNY MUZYK	
OCENA: SCIERA 8, KUJOT 8	8

który rów niez prezentowe tekte podaj ście jednak przegląd maksymalnie triki wykonywalne automatycznie konsola wystarczyło podjechać do jakiejś rampy czy rurki i wcisnąć prostą kombinację, a zawodnik walił przaróżne stosowne do sytuacji awolucje Grywelność zabito na miejscu Na szczęście teraz nie popełniono tego samego błędu Widać chłopaki z MICROCABIN trochę się uczą Sterowania rozplenowano więc normalne zgodne z panującymi obecnie na rynku standardami i nie ma z nim żadnych problemów (tylko ustaw triki na 'Manual'!) Za to model fizyczny jest zdecydowanie odmienny od konkurencji Przede wszystkim wszelkie akoki e co za tym idzie - także wykonywane podczas nich triki są najpierw bardzo efektowne a dopiero później w miarę realistyczne Zawodnik lata więc jak pomylony po ekranie spada z wysokości 12 piętra walił niesamowicie zakręcone awolucje po czym jedzie dalej jakby grawitacja przynajmniej częściowo go nie dotyczyła Choć może to kogoś razić taki brak realizmu daje radochę nieziemską można samemu przyłać sobie w mordę ze szczęścia Z drugiej jednak strony nie myśl że autorzy gry popadli w przesadę bo tak nie jest. Stosunek afektowność/podstawowe prawa fizyki jest przyzwoicie wyważony na rzecz tego pierwszego oczywiście No i wszelkie kolizje krzywe upadki czołowe zdarzenia ze ścianami zostały potraktowane dość pobłażliwie, co był się zbytnio nie denerwował Jak powiedziałem - to nie jest THRASHER, ghe ghe

ROZMIAR SIĘ NIE LICZY, TAK?

Nie Powiem Ci to bez żadnego zbędnego chrzanienia bez ogródek - wielkość liczy się i to bardzo! SS2 posiada największe tory jakie kiedy kolwiek dane mi było widzieć co mnie po prostu rozwaliło poczułem się co najmniej tak nieważnie jak gdyby ktoś splu



nął mi własną krwią w twarz Lokacje są tak obszerne że brak mi słów a elewetny TONY HAWK S może się schować Generalnie masz do pokonania coś ela tra sy z normalnych wyścigów - musisz przejechać od linii startu do mety w określonym czasie po drodze zaliczając Checkpointy, przy okazji nabijając odpowiednią liczbę punktów Co jakiś czas trafisz też do zamkniętych (i o wiele mniejszych) hal gdzie pologujesz sobie na rampach Esencją gry [illegible] rozgałęziają się w wielu kierunkach i płaszczyznach obfitują w tony obiektów do czesanie trików -po prostu nie dadzą zasnąć każdemu rasowemu ekajtowi ich design to mistrzostwo dzięki [illegible] u da się walić tak zakręcone combosy (np [illegible] rampy na rurkę później 3 grindy przez szybę i wprost na mega skocznię) za m [illegible] trudne w nie uwierzyć Do tego wszystkiego grafika jest na najwyższym poziomie tekstury wykonano świetnie, a w [illegible] memy aż po horyzont W Moskwie można walnąć grinda na [illegible] czołgu tu [illegible] przelecieć obok [illegible] tujących rakiet e Londyn nocą te wszystkie oświetlona fontanny wielki most to p[illegible]a Wprawdzie miejs[illegible] mi animacje potrafi zwolnić ale na szczęście nie zdarza się to nader często.

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] Jest bardzo długie [illegible] wejście i towarzyszy mu świetna muzyka [illegible] są podczas jazdy jest bardzo łatwe może spokojnie stanąć obok innych pozycji tego gatunku. Plansze są bardzo rozbudowane [illegible] w TONYmi i ciekawe graficznie Jedyne [illegible] to reakcja na sterowanie Myszaj nie ma zastrzeżeń [illegible] jak dla mnie postać zbyt [illegible] komendy, a triki także wykonywane są trochę za wolno Asortyment tychże jest jednak dość spory Można walić całkiem konkretne combosy co nie każdemu może się podobać Jak HAWK był mało przestrzeny natomiast [illegible] się trochę wysiąć zeby [illegible] Ogólnie jednak bardzo [illegible]

Mutti

★★★★★★★☆☆☆

JAK BIUSTY AMERYKANEK

To co wyprawia kamera, choć może miejscami jest zbyt chaotyczne generalnie tworzy bardzo dynamiczny spektakl Nie dość że wszystkie te trikulce są nad wyraz efektowne e swoją drogą nawrzucano ich do gry w ogromnych ilościach, to jeszcze obraz nam na ekranie wirtuje e ujęcia zmieniają się jak biusty Amerykanek nieustannie Całość tworzy wspaniałą bardzo arcade'ową (bez problemu można zrobić grinda pod górę) porcję skejtowania Nie każdemu przypadnie ona do gustu za co mogę ręczyć Jednak nawet wtedy wysterczy wziąć pod uwagę ogrom pracy jaki włożyli w STREET SKBERa 2 programiści uświadomić sobie że zawarto tu wszystko co możliwe było do zawarcia - świetne tory klimatyczną muzykę różnorodną grafę motyw z[illegible] zdobywa[illegible] m punktów doświadczenia tryb dla dwóch szaleńców oraz bardzo przystępny w obsłudze edytor a poczuja [illegible] tego tytułu. To nie żadna 'popierdółka' którą można nazwać 'upi-szczoną zręcznościową dla jomiotów' G[illegible] jest bardz[illegible] jeśli przypadkiem takie arcade'owe klimaty cenisz niczym drogi garnitur leżący w szafie a piękną taśkę na Tobie [illegible] że być odwrotnie) to wtedy nie ma bata właśnie oderwałaś się od świata realnego na bliżej nieokreślony spory kawał [illegible]asu

...konwersja z arcade wyszła chłopłasiom z MIDWAY co najmniej zadowalająco...
Teraz lepiej zrozumiesz znaczenie wyrażenia "mokra robota"...

Są wielkie i piękne. Są także niedostępna dla przeciętnego zjadacza chleba a i nieposkromiona łacz niajaki Marszałek potrafi z nimi robić co chcial. Mowa oczywiście o łodziach motorowych - wielkich, wręcz potężnych, kilkusatkonnych "motorówkach" przecinających tafle wody z zawrotnymi prędkościami. To właśnie one posłużyły za pożywkę twórcom gry HYDRO THUNDER - firmie MIDWAY. Obawiałem się, iż konwersja z arcade na PSX nie wyjdzie naszemu beniaminkowi na dobra. Jakże się myliłem. O, ja głupi!

Podstawowym trybem rozgrywki jest Circuit Mode - w nim to, przeprawiając się przez kolejne ligi odkrywasz nowa akweny (tych łącznie zliczyłem 14, różne dziwaczna lokacja porozrzucana po całym świecie: USA, Japonia, Grecja, Arktyka itd.). Aby tego szlachetnego celu dopiąć, musisz zdobywać kaskę, tą z kolei łykasz za wstawienie się na linii mety na odpowiednio satysfakcjonującej pozycji. Idea wyścigu jest naiwnie prosta - aby szybciej mknąć, należy zbierać dwa rodzaja beczułek dopalających. Im więcej ich złapiesz, tym szybciej dotrzesz na metę. Problem jednak w tym, że często należy się niażlia nagimnastykować, aby taki obiekt dopaść. Do tego dochodzi Arcade Mode, czyli jatka na wszystkich odkrytych akwenach, oraz Time Trial (bez zbędnych komentarzy). A wszystkim uwielbiającym walkę na Split Screenie HYDRO THUNDER ofiaruje także taką możliwość.

Do wyboru masz mało, bo jedynie 3 łodzie motorowe. Nie są opisane żadnymi parametrami, ale łatwo dostrzec różnice w sterowaniu i reakcji poszczególnych jednostek na różne niesprzyjające okoliczności. Dzięki odpowiednim efektom graficznym, HYDRO THUNDER zyskuje wiele na klimacie. Nie rozdrabniając się nad takimi szczegółami, jak pływające w wodzie rekiny i inna paskudztwa, tętniące życiem otoczenie (w portach ruchome dźwigi itp.), statki wycieczkowe z ciekawskimi gapiami czy też ptaki unoszące się nad taflą wody, muszę wspomnieć np. o wzbierającej burzy - błyska się groźnie, fale rosną w oczach, latarnie morskie oślepiają... Czuć tylko prędkość, pulsującą adrenalinę, przytłaczający smak porażki. Nie zabrakło tu także elementów humorystycznych - podczas wielkich skoków z kolumn dobiega charakterystyczny, zmysłowy krzyk Tarzana [wydawać by się mogło, że lektor ujrzał nagą Jessicę Simpson (Britney wygląda przy niej jak okrutny brzydal nie mający pojęcia o śpiewaniu)].

To, co przyprawia o zawrót głowy, to wielkie, ba! co ja wypisuję - przeolbrzymie skoki dodające śmiertelnie szybkiej jeździe niepowtarzalnego smaczku. Skoki są po prostu po byku - nieraz udało mi się podczas lotu odpalić fajkę i ściągnąć na spokojnie dwa machy (z bakaniem tak łatwo nie jest, hłahła!) przy okazji podziwiając piękno roztaczającego się krajobrazu. Tnąc amerykańskim kanionem, po wykonaniu jednego z najpołężniejszych skoków w historii ludzkości przyrżniesz w helikopter zdający relację na żywo do miejscowego szpitala dla obłąkanych! Ale skoki to nie wszystko - od czasu do czasu przyjdzie Ci także zaśćignąć się jakąś rynną, w której niezbyt wiele masz do gadania, jeśli chodzi o możliwość sprawowania kontroli nad swoją łodzią. Często dane Ci będzie także korzystać ze specjalnych skoczni - dzięki nim pozyskasz dodatkowe turbo.

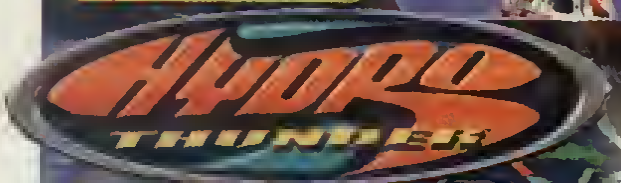
HYDRO THUNDER to świetna arcade'ówa, wymagająca perfekcyjnego zczajenia tras. Spoko-lewarek, dzięki solidnej oprawie graficznej i dobrej, nie przeszkadzającej ścieżce dźwiękowej na pewno dasz się namówić na kupno tej produkcji. nieprawdaż? I pamiętaj - RAPID RACER wypada blado przy HT. A jeśli się mylę, to poszczuj mnie swoim starym, śmierdzącym trampkiem.

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] czujesz? [illegible] GT2 dnia "dzień" a tej pad nie ezcze mnie! Nie zdziw się jak kiedyś w ciemnej ulicy ktoś Ci ściągnie maskę. Czytelnikom też na pewno kończy się cierpliwość. Je wiem, że HT jest arcade'owy, trudny, szybki [illegible] ale brak mu [illegible] POWER [illegible]

Mr. Sciara

★★★★★☆☆☆☆☆



100% arcade - czysta wyżywka dla wszystkich łaknących kosmicznych prędkości i mocnych wrażeń...

WERDYKT

HIV

MIDWAY	WYŚCIGI
GRYWALNOŚĆ	
GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ	MIESIĄC

PLUSY
- SPEKTAKULARNOŚĆ
- SPEED JAKICH MAŁO
- KLIMAT ARCADE

MINUSY
- MAŁO MOTORÓWEK
- WYŻYŁOWANY STOPIEŃ TRUDNOŚCI

7

Oprawa wizualna jest tu jak "wiejski głupak" - prosta, niaskomplikowana, powodująca odruchy wymiotna..

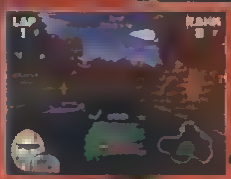
ROADSTERS

Podczas zeszłorocznych targów ECTS testowałem tenże produkt z niechęcią. A to dlatego, że zapachy wydalał z siebie niepokojące i gdyby nie urocza hostessa, która zabawiała mnie rozmową, od pada bym odszedł nie dalej jak po minucie, bluzgając przy tym w sposób dosadni. Miałem jednak taką cichą, nędzną nadzieję, iż czas zagra na korzyść developera, który zdoła jeszcze coś z engine'u wycisnąć, a i w więcej rajcowności swoje "cudeńko" uzbroić. Ależ ja jestem naiwny! Po kilku latach myszkowania w tej branży wciąż trzymają się mnie głupie żarty, na co nic nie poradzę.

ROADSTERS nie jest grą wyścigową, o której by można powiedzieć, iż jest oryginalna. Utarty schemat został tu przeniesiony perfekcyjnie - samochody, ligi, kasa, upgrade'y, lepsze wyniki. Co jednak ciekawe, aby wydostać się z ligi należy nie tylko zebrać odpowiednio dużo punktów w generalce, ale i kasę nastukać odpowiednią. No właśnie - za samą wygrana nie będziesz w stanie prześlizgnąć się dalej. Co by opatrzności pomóc, musisz robić zakłady - w ciemno. Każda liga oferuje ograniczoną ilość tras, po dwie w różnych warunkach atmosferycznych i drogowych. Przed przystąpieniem do wyścigu wypada wejść w odpowiednie menu i rozporządzić mądrze budżet, co by upgrade'y odpowiednie posłąć (silnik, wyzlew, zawieszenie, turbo), a przede wszystkim odpowiednie opony dobrać - w nich bowiem tkwi tajemnica sukcesu.

Wydawać by się zatem mogło, iż ROADSTERS to całkiem porządne produkcja, która mimo braku oryginalności potrafi wciągnąć Gracza na tyle, aby spędził przed nią miłe chwile. Należy w tym momencie dodać, że developer wykupił licencje na m.in. takie fury, jak Toyota MR Spider, Vertige ClassX, TVR Chimaera 500, Arbon czy też Mitsubishi SST Spyder. Niestety, ćwoki z TITUS (gdzież te czasy świetności sani PREHISTORIK ?!) dali konkretnie ciała - model jazdy jest bez duszy, pośliżgi głupie jak pół metra kartofli, fizyka kolizji tragiczna, a oprawa wizualna wołająca o pomstę do nieba (jak sobie wyobrażę RR5, to...). No i to na Splicie widoczność spada do zera, zaś wyskakujące niemal tuż przed przednią maską obiekty potrafią napędzić kota (pu!). Jedynie trasy są zjadliwe, aczkolwiek do miana "rajcowne" daleko im jak stąd na Księżyc. Większych zastrzeżeń nie mam jedynie do muzy - można ją przeżyć.

ROADSTERS mógł być tytułem dobrym (a traktuje o słusznej klasie pojazdów), ale TITUS nie wykazało zbyt wiele inwencji. Wszak nie takie pokraki potrafiłem już ukochać i piersią wykarmić, ale w tym przypadku bezsilny jestem na całej linii... Nie polecam Ci zatem tegoż produktu i szczerze radzę, abyś się skupił na innych pozycjach.



MOJE TRZY GROSZE

Ace

WERDYKT

HIV

TAKTYKA	WYŚCIGI
GRYWALNOŚĆ	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
▲ MYŚLĘ, MYŚLĘ, ALE NIC MI DO ŁBA NIE STRZELA !!	▼ WYKONANIE ▼ MODEL JAZDY ▼ FIZYKA

OCENA: 4

Połączenie arcade'owego klimatu z symulacyjnym systemem gry sprawia, że do szczęścia brakuje nam tylko joypada w kształcie kija do golfa. Szkoda, że grafika nie zachwyca, a publika nie wrzeszczy.

MOJE TRZY GROSZE

Najlepszy golf od czasu ACTUA GOLF? Z Re? NIGDY! I nie jest to bynajmniej żadna arcade-owa tyk po prostu infantylnie wyglądający symulator. Bo m[illegible] nie wybierać kije, forsów jest od diaska a reguły nie są w żaden sposób uproszczone. Jest naprawdę nie kapalne. Co więcej, to gra mogłaby do golfa przekonać osoby mające do tej pory awersję na punkcie tego sportu. Jeśli dodać do tego miłą dla oka grafikę i mikroskopijne jazgotanko ptaszków w tle, to wyjdzie [illegible] produkt!

Kosa

★★★★★★★☆☆☆

HOT SHOTS GOLF 2

Ster oraz SONY present HOT SHOTS 2 - golf na wesoło ponownie uderza na Playal Panie i Panowie, przygotujcie się na szoł! No dobra, nie będę ściemniał - jest to po prostu kolejny golf, który mi przyszło zrecenzować. Nie jestem jednak tym faktem zbytnio zmartwiony, gdyż ta gierka kryje w sobie niezły potencjał, tak więc Ściera nie dostanie tym razem po ryju.

Do wyboru mamy przeciętną jak na golf ilość trybów rozgrywki. Oprócz nastawionych stricte na Multiplayer, wyróżnimy dwa najważniejsze: na pojedynczego gracza VS, polegający na rozgrywaniu pojedynków z komputerowym przeciwnikiem w celu zdobycia dodatkowej postaci (w sumie trzynaście podstawowych chłopków i babek) oraz Tournament, w którym uzbieranie określonej liczby punktów w czasie całorocznego sezonu premiuje uzyskaniem wyższej rangi oraz dostępu do kolejnego pola golfowego. Dodatkowo możliwe tam jest otrzymywanie specjalnych nagród za pierwsze lokaty, takich jak nowe kije czy piłki, które w różny sposób wpływają na cechy postaci. A właśnie - każdą postać, którą steruje Gracz, charakteryzują cztery parametry decydujące o siłowych i technicznych aspektach golfa, a ich zróżnicowanie powoduje, że nie ma zawodników jednakowych i każdym się gra inaczej. Jak na wesoły golf przystało, postacie to śmieszne karykaturalne chłopki w su[illegible] ciekawie i estetycznie wykonane, lecz to chyba jedyny rodzynek graficzny, gdyż [illegible] oprawy wizualnej nie zachwyca. Przy przeciętnej rozdzielczości razi w oczy prost[illegible] wykonanie pól golfowych - prymitywne tekstury, małe ilość urozmaiceń terenu i owinięty wokół pola psaudo widok na okolicę, [illegible] którego czasami wyziera grzenia. Sytuację ratują jeszcze dy[illegible]czna ujęcie kamer, ale i tak nie jest to szczyt marzeń. Na tem[illegible] rawy dźwiękowej można wypowiedzieć się bardziej pochlebnie, [illegible] podczas gry możemy się delektować zarówno odprężającymi odgłosami natury (wiatr, ptaszki, pierdy), jak i wsłuchiwać się w miłe dla ucha, nastrojowe melodyjki. Biedna jest jednak dźwiękowa atmosfera zawodów - zarówno komentator(ka), jak i publiczność odzywają się sporadycznie, nie słychać też żadnych och-ów i ach-ów w sytuacjach "poddołkowych", przez co klimat nieco siada. Żadnych jednak zastrzeżeń nie można mieć pod adresem systemu odwzorowującego zachowanie się układu piłeczka-podłoże. Tak znakomitego realizmu dawno nie widziałem i jak na pseudo arcade-owy charakter HS2 muszę powiedzieć, że chociaż dobry z tej gry symulator. Grunt nie odznacza się idiotyczną lepkością, jaką spotkać można w innych produkcjach tego typu - piłeczka odbija się od równiutkiej trawki, stacza z pochyłości lub tyje w piachu. System zagrań również zadziwia dokładnością - podkręcane strzały to chleb powszedni Gracza i podobnie jak w bilardzie, można zaznaczyć dokładne miejsce uderzenia piłki, aby nie przykład ominęła łukiem stojące na wprost drzewo lub zatrzymała się w miejscu po upadku. Istnieją również zagrania specjalna (tu o ich rzetelnie wypowiadać się nie będę), takie jak np. ślizganie się piłeczki po wodzie, a wszystko dokładnie opisuje odpowiedni pomocnik (Tutorial). Szkoda tylko, że gra nie obsługuje analogowego systemu wybijania piłki, tylko bazuje na staroświeckim paseczku z cienką kreską do trafienia. W sumie jednak nie ma co narzekać, gra się z przyjemnością zarówno samemu, jak i z kumplami na party. Polecam.

WERDYKT

STAR

SONY SPORTOWA

	10	9	8	7	6	5	4	3	GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC
GRYWALNOŚCI												
[illegible]												
[illegible]												

PLUSY
- ▲ ZAWODNICY
- ▲ REALIZM
- ▲ KAMERY

MINUSY
- ▼ GRAFIKA
- ▼ PUBLICZNOŚĆ

7



Kolejna symulacja od EA. Tym razem całkiem udana...

SUPERBIKE 2000

EA ponownie [illegible] dzina motorowej [illegible] reguły, [illegible]

Na [illegible] od [illegible] mnoga tworzenia [illegible] przeleżeć [illegible]

Model jazdy został tu [illegible] gra [illegible] do szaleńczej jazdy [illegible] się przed siebie [illegible] daje [illegible] wręcz namacalne są różnice [illegible] szczególnymi motorami. Oto [illegible] nie pozwolić zostawić się w tyle, [illegible] ość "stawania dęba" [illegible] pewnością [illegible] rająca [illegible] tym motywem na zakręcie też można w [illegible] Ab [illegible] niszczenia maszyn oraz ścieranie się opon. Oczy[illegible] czytelnie [illegible] np. [illegible] szybki [illegible] winno zadowolić zarówno wielbicieli symulacji, jak [illegible]

[illegible] jak [illegible] pośledni [illegible] zaskoczę[illegible]

[illegible] z [illegible] dodat[illegible] [illegible]nikami [illegible] w porzą[illegible] [illegible]wek to[illegible] [illegible]ne, nie[illegible]

[illegible] jest grą warta [illegible] że na tym polu [illegible] Mało [illegible] o zmiga [illegible] te należą do [illegible] Co [illegible] perfekcji, ale zarnie [illegible] EA [illegible] tał spełniony [illegible]ujesz się w [illegible], to śmiało nabądź [illegible] 2000, a [illegible] będziesz zawiedziony [illegible] i gdyby ta [illegible]

MOJE TRZY GROSZE

Jakoś [illegible] te [illegible] całość [illegible] ty jazda wcale [illegible] winna. Poza tym [illegible] jak fleki z olejem [illegible] na głowę. Przecież to padaka! [illegible] gier od EA Sports [illegible] się F1. Cześć [illegible]

Mr. Sciera

★★★★☆☆☆☆☆☆

WERDYKT

HIV

ELECTRONIC ARTS WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ:

PLUSY	MINUSY
▲ MODEL JAZDY	▼ PRE[illegible] ANIMACJI
▲ GRZEBANIE W BEBECHACH	
▲ DBAŁOŚĆ O SZCZEGÓŁY	

6

[illegible] GAMEWA[illegible]

Pila

theme PARK WORLD

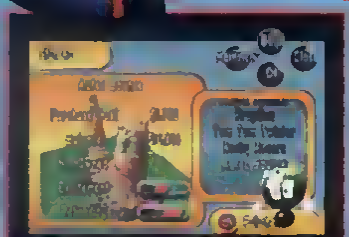
Z pewnością każdego z Was i to już od najmłodszego, rajcowały zawsze wszelakiej maści karuzele, koleje, huśtawki i inne niezbyt korzystne dla kondycji żołądka pierdółki. Wsiąść, pokręcić się w kółko i zawrócić niepostrzeżenie zjedzony wcześniej posiłek) - po prostu dobrze się zabawić. Wystarczy zresztą popatrzeć na tłumnie odwiedzane wesołe miasteczka na całym świecie, w których jaja cieszy się każdemu tak samo, niezależnie od wieku, płci, wykształcenia czy preferencji. W głowach ludzi z firmy BULLFROG zrodził się zatem kilka lat temu pomysł: że skoro owe parki mają to "coś", co przyciąga tylu klientów to dlaczego by nie zrobić gry traktującej o podobnym temacie? Wzięli się do pracy i stworzyli THEME PARK - cudowną na owe czasy strategię traktującą właśnie o tym rozrywkowym, niezwykle intratnym interesie. I jak się później okazało - trafili w dziesiątkę. A teraz atakują po raz drugi...

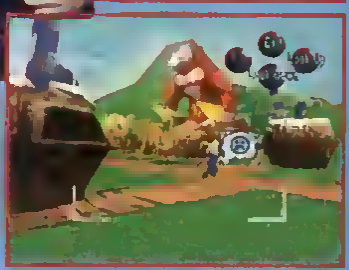
Zawsze marzyłeś o tym, by pojechać i na własne oczy zobaczyć, jak wygląda park rozrywki z prawdziwego zdarzenia, ot, choćby taki Disneyland? Stary - zapomnij, zbuduj własny!

THEME PARK WORLD (w USA sprzedawana będzie pod nazwą SIM THEME PARK) zdążyła się już ukazać na początku tego roku na Pecetu, momentalnie lokując się w pierwszych dziesiątkach list najlepiej sprzedawanych tytułów. Miałem jednak spore obawy czy aby czasem konwersja na Sonisku nie zostanie zrobiona na przysłowiowe "odwal się" - wszak wydawcą jest EA, po której zwykle zekładać można wszystko to co najgorsze (choć są chwile, kiedy e na wymienianie przykładów nabijaczy kasy od tego giganta szkoda mi nawet miejsca. Tym razem odetchnąłem jednak z ulgą - konwersja jest po prostu znakomita, wręcz perfekcyjna, e w niektórych elementach bije jeszcze wersję blaszakową! Ale zacznijmy od początku. TMW podobnie jak poprzedniczka jest typową strategią ekonomiczną, choć może stosowniej byłoby tu jednak powiedzieć, że jest to "strategia z elementami ekonomicznymi" bowiem ten ostatni wątek jest mocno ograniczony i delikatnie mówiąc, niezbyt skomplikowany. Twoim celem jest najpierw zbudowanie e następnie zarządzanie nowoczesnym wesołym miasteczkiem które to odwiedzać musi jak największa liczba spragnionych zabawy obywateli. A im więcej pieniędzy zostawią oni w Twoim parku - tym lepiej.

Po uruchomieniu programu wita nas wątpliwej jakości intro, po którym spuszczam wodę i czym prędzej przechodzę do dania głównego czyli samej gry. Cóż widać, że tych kilku lat od premiery THEME PARK autorzy z pewnością nie przespali - w drugiej części mamy już nie jeden ale aż kilka, zupełnie różnorodnych parków do zbudowania, odkrywanych po kolei zgodnie z zasadą: że jeżeli poradziłeś sobie dobrze w jednym to zdobywasz odpowiedni klucz i próbujesz szczęścia w następnym. Jest więc park utrzymany w stylu Zaginionego Świata, są też duchy dynie i cukierki, czyli po prostu motyw Halloween e kolejne wymysły autorów to np. coś na kształt Krainy Snów czy też Świata Prehistorycznego. Do każdego z nich dopasowano oczywiście odpowiednie elementy z danego krajobrazu e więc karuzele budynki itp. O właśnie skoro już jesteśmy przy tych ostatnich, warto powiedzieć że także i one dzielą się konkretnie na cztery kategorie. Mamy tu zatem wszelakiej maści sklepiki z gadżetami, jedzeniem, piciem i pamiątkami, mamy też szeroko rozumiane karuzele i koleje. Dalej są rozmaite wyzyskiwacze kasy w postaci strzelnic czy gier hazardowych, no i wreszcie takie duperele jak roślinność, fontanny, kosze na śmieci czy kamery strzegące porządku. Co ważne większość "zabawek" można prowadząc odpowiednie badania modernizować, dzięki czemu wzrasta ich stopień skomplikowania i atrakcyjności e co za tym idzie zadowolenia klientel.

Wspomniałem już o tym, że elementy ekonomiczne są tu potraktowane nieco po macoszemu, bo tak na dobrą sprawę wszystko sprowadza się do ustalenia kosztu biletów za wejście do naszego parku jak również cen w sklepikach z żarciem i pamiątkami. To właśnie Twoje główne źródło dochodu, niezwykle istotne jest zatem konkretne ich rozstawienie na terenie parku - wszak nie nie zaj-

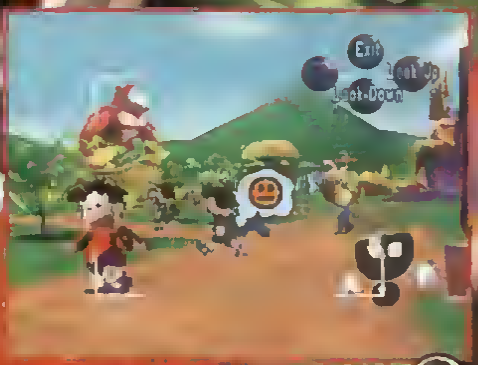




dzie na hamburgera czy colę do budki umiejscowioną zbyt daleko głównych ścieżek, tudzież postawioną kilka metrów od klozetu. Budując swoje maleńkie musisz po prostu postawić się w roli potencjalnego klienta - co chciałbyś robić, co kupić i gdzie się wyszaleć. Nie bez znaczenia jest też sam koszt wejściówki (zbyt wysoka = mało chętnych) oraz stan i ilość posiadanych w parku atrakcji. Przykładowo jeśli masz zbudowany jakiś konkretny rollercoaster - ludzie walą tłumnie nż na wsi do kościoła. Wspomnieć też należy o personelu a więc ochronie, mechanikach, ciecach i innych których stopień wykwalifikowania odgrywa naprawdę niebanalne znaczenie.

Jeśli idzie o stronę wizualną STP, to naprawdę miło mi jest ogłosić, że choć Szarak z numerem drugim zaatakował już Japonię, to na naszą kochaną "jedynkę" potrafią jeszcze robić takie rzeczy. Budynki są bardzo ładnie animowane, praca kamer rzadko kiedy daje powody do narzekań (obraz można dowolnie obracać), a wszystko jest niezwykle różnorodne, kolorowe i cieszące oko. Inna sprawa, że bywa czasami niestety mało przejrzyste (gdy na ekranie jest zbyt dużo obiektów), ale i tak autorom należą się brawa. Kolejnym ważnym czynnikiem jest możliwość przejścia w tryb widoku z perspektywy pierwszej osoby, czyli krótko mówiąc przeniesienie się do "wnętrza" naszego parku i obejrzenia go z pozycji szarego klienta. Co więcej - do większości karuzeli i kolejek można wsiąść i przejechać na własnej skórze taką przejażdżkę! Zaiste rewelacyjny to pomysł, a kolejnym jest możliwość udziału w kilku mini grach takich jak np. wyścigi samochodzików na wybudowanym wcześniej torze - tego nie ma nawet wersja PC! W samych superlatywach piszę o tym szpilu, ale wierzcie mi, że nie bez powodu. Gra jednak oczywiście ma i wady o których po prostu muszę wspomnieć.

tu i teraz. Największą [illegible] nora tego [illegible] więc monotonię, wkradającą się wraz [illegible] kolejnymi godzinami spędzanymi przed ekranem. W porównaniu do innych tytułów i tak jest tu - nieco lepiej, ale lata pozostaje faktem - czasami człowiek zwyczajnie się nudzi. Przydałoby się też poszerzyć wątek ekonomiczny, choć z drugiej strony - mimo iż gra sprawia wrażenie dziecinnej i prostej, to mija się to zupełnie z prawdą, bo bywają naprawdę trudne chwile. Kiedy na koncie mamy ładny deficyt, [illegible] i perspektywy rozwoju są dość nikłe. Bywa trudno, ot co, ale wspaniale jest to, iż tak naprawdę STP jest pozycją dla wszystkich lubiących ten gatunek, niezależnie [illegible] tecznie potwierdziła moja siostra (13 latek, więc proszę bez sprośnych listów o adres czy wymiary!) która gieruje w to dość ostro, a to podobno ja jestem maniakiem, heh. Polecam!



[illegible]mnieło oprawę muzyczną, prawdziwe [illegible] kolorów, mnóstwo zabawy i atrakcji [illegible] najwyższym poziomie. Nie, nie chodzi [illegible] o koncert Boysów ani Czazy (or something). To tylko THEME PARK WORLD.

MOJE TRZY GROSZE

Mr. Sclera

★★★★★★★★☆☆

WERDYKT SHIVA

F.A.	STRATEGIA
GRYWALNOŚĆ	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
▲ WYKONANIE	▼ CZASEM PUTHAR ZWIĘZIĆ
▲ RAJCOWNOŚĆ	▼ ZBYT MAŁA PRZESTRZEŃ DO BUDOWY!
▲ POMYSŁOWOŚĆ	

OCENA: LOB 7

8

RIDGE R

Jeśli ja dobrze trybię, zaś Ty jesteś Czytelnikiem z prawd[illegible] [illegible] zdarzenia, takim hardcore'owym, i łykasz [illegible] [illegible] PE spokojnie kartka po kartce - oto [illegible] przed oczami pierwszą pełnowartościową recenzję [illegible] PS2, którą otwieram nowy dział w historii naszej [illegible]. [illegible] zatem mnie dotknęło podwójne, bo [illegible], że dziewiczą nieśmiałości lody kruszę, to w dodatku gra, która spadła z nieba w me przeszczepy jest [illegible].

RIDGE RACER to seria, która przyczyniła się do sukcesu firmy SONY na światowym rynku gier [illegible] stopniu znaczącym - co do tego nie ma [illegible]. NAMCO, wypluwając po kolei 4 części RR na [illegible], wciąż zaskakiwało Graczy odkrywanymi [illegible] możliwościami drzemiącymi w [illegible]. Co zatem [illegible] z sobą piąta już z kolei odsłona [illegible], tym razem udostępniona na [illegible] PS2...? Otóż prawie że same pozytywne wibracje!

Ridge City to potężna aglomeracja, w której [illegible] uwiła sobie wielu maniaków potwornych prędkości i wspaniałych samochodów, co na pierwszy rzut oka przypominają doprowadzone do nieprzytomności dzieła sztuki, niczym skąpane w promieniach słonecznych seniority... ledwie prezentujące wdzięki swych powabnych ciał na plaży południową porą. Dziś jest WIELKI DZIEŃ [illegible] wszystkich maniaków - wyprowadził swoje [illegible] i pognał przed siebie. Intro [illegible] RR5 jest jak kopulujące króliczki - niezwykle szybkie, zadziwiające, pochłaniające, którego wynikiem stanowi przeżycie niezapomniane (po włączeniu spojówek doszedłem do wniosku, iż śnię). Oczywiście liczone w czasie rzeczywistym, rzuca na grunt i powoduje, iż człowiek zastanawia się nad sensem swojej egzystencji. Poezja - dynamiczne ujęcia, krajobraz zapierający dech w [illegible] "żywe" przedstawienie detali, [illegible] najmniejszych. Całości [illegible] dynamiczna muzyka, no i [illegible] Ai Fukami - nowa laska patronująca serii. Po tym wielkim, przepięknym show nastaje pora na [illegible] menu. A [illegible] to już tylko czysta adrenalina, zabawa, szczere wzdychanie, epidemia, [illegible] wścieklica, zatrucie chemiczne, alergie, schorzenia psychiczne [illegible] szczurów...

Do walki przystępują fury, które nie zostały przypisane o licencje, ale [illegible] spośród nich można wyłowić [illegible] do Ferrarki. [illegible] czy [illegible]. Są to w [illegible], i szkoda, że nie prężą się w nich lalunie, no, takie zrobione na bóstwa laleczki Barbie. Jeśli jeszcze żeś nie jest uświadomiony, to wiedz, iż modele [illegible] wykonane z taką dbałością o szczegóły, że wprost trudno w to uwierzyć.

Każde najmniejsze [illegible] w linii karoserii zostało tu dopieszczone do nieprzytomności, a w pełnej krasie przywodzą na myśl miłe skojarzenia - wszystkie są zaokrąglone w odpowiednich miejscach i nie mają ani grama zbędnego tłu... tłu! ani jednego kantu na nich nie uraczysz. Hiehie!

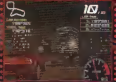
To, co mnie gniotło jeszcze przed rytualnym powitaniem PS2 w redakcyjnych progach (rypnąłem taniec wojenny, uprzednio przyodziewając swoje ciało w wojenne barwy), to model jazdy, jaki bossowie z NAMCO zaimplementują do swojego nowego dzieła. Wszak [illegible], że RR5 będzie stanowić głęboki ukłon w stronę pierwszej części serii. Nie zapomnę tego syfnego modelu jazdy, który przyrównać można do życzliwej porady stomatologicznej (autorzy projektu tworzyli go prawdopodobnie przez telefon i żetonów zabrakło...). Jak się jednak okazało po spędzeniu przed konsolą pierwszej okrągłej doby, moje pokraczne założenia legły w gruzach. Jeśli grałeś w RR4 i pamiętasz całkiem zręczny podział fur pod wzglę-

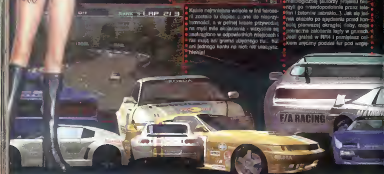
MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Aju

★★★★★★★★★☆





Pita

RACER V

[illegible] w podłogi na dwie kategorie, jak wiedz. Ze tym razem odstąpiono od tegoż schematu i zaimplementowano nowy - wszystkie tory zachowują się odmiennie, aczkolwiek z zasady podobnie [illegible] łatwo do opanowania, niezwykle intuicyjnie, aczkolwiek [illegible] przypadną do gustu tym maniakom czterech kółek, którzy cenią sobie poważną symulację. Fakt jest jednak faktem - pod względem modelu jazdy RR5 wypada bardzo udanie. Bezustanne wciskanie w obudowę analogowo pracującego klawisza odpowiedzialnego za dodawanie gazu wchodzi w krew, a i adrenalina pulsuje w całym ciele, chcąc czerep rozerwać niczym potworny upał klepki termometr. Zabawa jest przy tym niezwykle dynamiczna, lecz prawdziwa jatka nastaje wraz ze zdobyciem nowych fur oraz silników (tak, pozyskuje się lepsze, wydajniejsze jednostki napędowe!).

[illegible]ym mankamentem serii RR jest mała ilość tras, w jakie uposażono każdą [illegible]. Nie inaczej jest i tym razem - 8 wariacji na temat jednej trasy budzi [illegible] niedosyt. Fakt, Ridge City to byczy moloch przyszłości o niezwykle skomplikowanej strukturze, ale każdemu entuzjaście prędzej czy później tak szczupłe zaplecze zbrzydnie. Oczywiście trasy są doskonałe same w sobie, wymagają maksymalnego [illegible] zakrętu po zakręcie, a i na konkretną rywalizację pozwalające. A nocne saranki to nie byle jakie wyzwanie - należy przecinać powietrze szybko jak błyskawica i [illegible] niemal intuicyjnie!

Wykonanie RR5 jest jak otrzymanie strzału w ryj od "miśka" stojącego "na bramce" - robi wrażenie! Po pierwsze - wysoka rozdzielczość i animacja nieustannie śmigająca w jednej ramie (60 FPS-ów woli po potrzebach, że aż miło! I nie chrupnie nawet na moment!) robią piorunujące wrażenie. Należy też wspomnieć o pięknych teksturach opisujących niezwykle dokładnie teren. A na koniec trza dodać, iż otoczenie składa się z przeogromnej ilości detali, które tworzą widowisko lepsze niż to, które zafundujemy dorosłym na EXTREME PARTY (no, może nie tak do końca, hiehie!). Droga wygląda oszałamiająco, śmigające drzewka są ładne, barierki i wszelkie oznaczenia zwężeń, robót oraz inne teoretycznie zbędne detale przykuwają skutecznie wzrok i aż trudno się nacieszyć (iskry sypiące się podczas szorowania zawieszeniem po drodze robią odpowiednie

Serii RR zawsze towarzyszyły zmysłowe, wirtualne laski. "Piątce" patronuje Ai Fukami - jejmość nie jest wprawdzie o parametrach sowieckiej dyskobołki, wręcz przeciwnie, ale stanowi szczególną osobliwość z charyzmatycznym wyrazem twarzy, która na pierwszy rzut oka nie przypadła mi do gustu, a na drugi w ogóle, hiehie!

wrażenie...)! Wszystko jest tak wyraźne, ostre i kanciste, że najnowsze VooDoo z jego "subtelnym" rozmyciem tekstur może schować się pod stół i szczekać spod niego, a cichol Co prawda porównując efekty występujące tu do tych z np. KESSEN widać wyraźnie, że RR5 nawet w połowie nie wykorzystuje możliwości PS2, ale i tak rządzi! No i te wypasione powidoki, podczas których istnieje możliwość obracania kamerą wokół pojazdu - można się oddać w pełni relaksującemu zajęciu polegającemu na podziwianiu dotrzeźwiejstw prostów PS2, na co nie ma czasu podczas zasadniczej rozgrywki. Może kiedyś będę kląć swoją głupotę, ale na dziś dzień jestem tego pewien - bardziej efektownie prezentującej się gry traktującej o wyścigach samochodów (i nie tylko samochodów) nie było mi dane widzieć, toteż z czystym sumieniem za grafę stawiam cocnę "9" (i gdyby nie Split, to byłaby wyższa). No właśnie, nieszczęsny Split Screen... W pewnych momentach wykładanie prawdy jest błędem psychologicznym, z czego doskonale zdaję sobie sprawę, ale nie mogę o tym nie napisać - PANÓW Z NAMCO CHYBA PAPUŻKA DZIOBNEŁA! Podczas zażartych potyczek na przedzielonym ekranie engine pada na pysk! Ni ślad, ni zowąd pojawia się bezwzględna morderczyni - MGŁA, która skutecznie ogranicza zasięg pola widzenia, a i obiekty potrafią wyskoczyć znienacka - nawet w mych teoretycznie nieowzrusznych, męskich oczach powoduje to natychmiastowe łzawienie (na szczęście nie spada ilość FPS-ów - to zrozumiałe - albo rybki nie akwarium). Cóż, pretensje to ja mogę mieć do Stwórcy i wypada mi tylko podrapać jeża w dzyndzel.

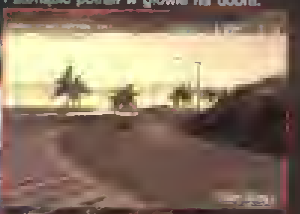
Chyba kogoś papużka zdrowo dziobnęła - prosto w Split Screen...

Spieszno było NAMCO, oj spieszno. Widać jak na dłoni, że RR5 został niedopracowany pod tym względem, wydano go na szybko... Ten aspekt potraktujmy zatem minutą ciszy... Na ścieżkę dźwiękową nie składają się sieknięty, z których ciężko wyłonić poszczególne dźwięki, nie mówiąc o linii melodycznej, lecz kawałki solidnie zróżnicowane: od oldschoolowego, niemieckiego hardcore'u, przez średnio spaczone basem i beatami wynurzania, aż po spokojne numery, które, lekko przegrywając, można określić kołysankami. Takie efekty dźwiękowe są zadowalające - cudownie grające silniki, "płaczące" na zakrętach opony, no i drastyczne pierdy wydobywające się z rur wydechowych - to jest to!

Być może podejrzał owe stanie się przyczyną poważnych analiz w rosyjskich kręgach politycznych i intelektualnych, ale wali mnie to - ja po prostu mam ochotę wetknąć szczoteczkę do zębów do swojego nosa i przekłuć mózg - tak z wrażenia... I nie oceniaj w tym momencie mojego potencjału intelektualnego w sposób nad wyraz uwłaczający - ja tylko podaję do Twojej wiadomości to, co mi podpowiada serce, spontanicznością próbuje Cię zaskoczyć. RR5 jest jedną z kilku gier, które w Japonii sprzedają nowy, przyszłościowy system, jakim jest PS2, a zatem nie zostań wobec niej obojętny, niechaj utkwi Ci w pamięci głęboko, marz o niej i śnij na jawie. Szanowny Czytelnicu! Określenie arcade ma w tym przypadku doskonały smak, stanowi przystań dla moich pragnień i zamącić potrafi w głowie na dobre.

MOJE TRZY GROSZE

Sony PS2 wszedł dom przez okno, od strony jej pecetów. Tak, czytałem na RR5 — nowej jakości arcade'owej kierującej rozwój na cudowną PS2. Czytałem niedawno, Czytali też Ci wszyscy, którzy chcieli zobaczyć, jak będzie wyglądał jeden z flagowych tytułów i [illegible] Tak, to jest to jedno - może nie jest to rewelacja [illegible] ale [illegible] chodzi o grafę, to nie ma ona sobie równych na żadnej z wymienionych platform. Oczywiście jakiej [illegible] na uzyskanie na PC, to i tak nie zobaczymy tak pięknej gry, jak RR5. Kolory wyświetlają się wręcz z dużą 60 FPS-ów bez [illegible] zawiesi [illegible] Dodatkowe rozmycie tekstur o tekstur [illegible] Nie [illegible] co [illegible] HO HO HO! Wiadomo, skoro się, że [illegible] tylko na grafice, [illegible] program. Ale [illegible] RR5 i jego podobne na samochody typu [illegible] Ciężko przyjąć wrażenie, kiedy na całą [illegible] Dlaczego? Jak [illegible] w [illegible] [illegible] Kali



WERDYKT

HIV

NAMCO — WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ: GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY
- WYKONANIE
- DYNAMIKA ZRYWAJĄCA TAPETY!
- FURY

MINUSY
- SPLIT SCREEN
- MAŁO TRAS

OCENA: 9

CD

Już wiele razy pisałem, że Japonia to dziwny kraj. Wyobraźcie sobie, że przy europejskiej premierze konsoli PS2 aż 25% tytułów to pozycje muzyczne z "przysiadkami wypiekowymi". Mnie osobiście to nie przeszkadza, ale co by babcie na to powiedziały.

JELECO korzystając z okazji sporej popularności elektronicznej formy tańcowania ubiegło twórców DDR firmę KONAMI, wypuszczając bliźniaczo podobną grę pt. STEPPING SELECTION. Nowy bo? To co zwykle. Szajba! Pierwsza i najważniejsza modyfikacja systemu polega na wprowadzeniu sześcioprzyciskowej maty, co umożliwia podawanie kroków każdej nodze oddzielnie (przód, bok i tył), więc od tej pory znaczenie ma również to, którą szwają zaliczaliśmy pole.

Podejrzewam, że KONAMI zastrzegło sobie patent ze strzałkami, bo w produkcie JELECO zastąpiły je stopki - w trzech kolorach odpowiadających polom na macie: żółty (tył), niebieski (bok) i czerwony (przód). Pomysł ten jest o wiele intuicyjny i zrozumiały, a w szczególności daje o sobie znać przy skomplikowanych, łączonych krokach, niestety. Na szczęście sama mata jest nieco większa od wersji jaką wypuściło KONAMI wraz z DANCE DANCE REVOLUTION, a aktywne pola rozmieszczone są w taki sposób, że ograniczają do minimum ryzyko strzału przy naciskaniu gir.

Muzyka. No właśnie. Muzyka rządzi, a gdyby było inaczej, to mata byłaby psu na budę, bo chyba nikt nie chciałby zatańczyć do melodyjki z "Bolka i Lolka". Jeśli w DDR przeważały nieco archiwalne kawałki (i dziwne), tak w SS na dwóch płytach upchano koło 30 stosunkowo nowych utworów, tylko dyskotekowych wraz z wideoklipami, które wyświetlane są każdorazowo w tle. Konkrety: Santa Maria, Scatman (Ski Ba-Bob), The Neverending Story, Tora Tora Tora, Larger Than Life (Backstreet Boys), Baby One More Time (Britney Spears), Ghostbusters, No Limit - to tylko niektóre. Jak widać po tytułach, wszystkie numery są idealnie nadające się do tańca i z taką też myślą skonstruowano 6-przyciskową matę i ułożono kroki. W SS nasze poczynania taniec przypominają zatem bardziej, niż miało to miejsce w DDR.

Nie mam miejsca na stek superlatyw. Kto grał w DDR, ten zczaja klimę, więc powiem krótko - gra ma swoje plusy i minusy, ale wydaje się równie najcowna jak produkt wielkiego KONAMI i jedyne zastrzeżenie z mojej strony budzi oznaczenie "stopkowe" kroków POWER!

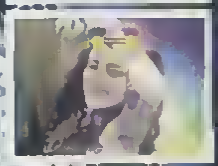
Babciu daj głośniej!

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] DDR mnie [illegible] Ale [illegible] 5% [illegible] Ale [illegible] Ta nowa mata jest [illegible] - człowiek [illegible] tak jakby naprawdę tańczył. Trzeba też nieźle [illegible] i przyjmować odpowiednie pozycje, by się nie wywrócić przy próbie zaliczenia wszystkich "kawałów". Jest ogólnie bardzo nemesisowo, ale po opanowaniu wszystkiego zaczyna się naprawdę wspaniale i zabawnie. Bardzo fajne są te hity z dziecięcych [illegible] jak Scatman John [illegible]. Uwaga: nie gra na Easy.

Kali

★★★★★★★★★★



[illegible] podobnie jak i[illegible] ne muzyczne [illegible] od KONAMI, należy rozpatrywać w zupełnie innych kategoriach i w żaden sposób nie porównywać do innych, normalnych pozycji. To zupełnie inna liga.

STEPPING SELECTION

MOJE TRZY GROSZE

Dzięki nowatorsko zaprojektowanej macie [illegible] tamtej czterech punktów na nogi gra zyskała jeszcze większą dawkę grywalności. Stworzono dzięki temu mnóstwo nowych kombinacji tanecznych. Ponadto produkt firmy JELECO charakteryzuje się znacznie większą tolerancją na błędy niż w grach z serii DDR. Wspaniale dobrane utwory muzyczne, które [illegible] rytmicznym doskonale nadają się do "nożnego stepowania". Bardzo dobra jakościowo teledysku uzupełniają zabawę. Bez wahania stwierdzam, iż jest to najlepsza gra taneczna.

Norka

★★★★★★★★★★

Tak wygląda automat gry STEPPING SELECTION

DYKTAT ŚCIERWO

JELECO MUZYCZNA

GRYWALNOŚĆ: GODZINA, DZIEŃ, TYDZIEŃ, MIESIĄC

PLUSY
- UTWORY
- MIÓD
- MOŻNA SIĘ WYSZALEĆ

MINUSY
- STOPKI
- MAŁO ORYGINALNA (STĄD TYLKO 9)

OCENY: HIT [illegible]

NOŚNIK: CD

9

Sztuka na tranzitowe gry w Japonii ma się w najlepsze, był wciąż nabłem na nie. Po wielkim sukcesie GUITAR FREAKS (PSX), niedawno pora na pokycie obnażającą się z tytułem DRUMMANIA, tym razem na superkonsolę PS2. Nowy produkt KONAMI jest jednak o dwie długości bardziej zakręcony i rozbudowany.

Jeśli z zapartym tchem śledziłeś wszelkie wzmianki w dziale "Co Nowego" i śmiałeś się na samą myśl o tej grze, to dobrze - usiądź wygodnie w fotelu lub upewnij się, że przekręciłeś zabezpieczenie w drzwiach w klapie, po czym odleć się fantazji. Otóż DRUMMANIA to kolejna gra pozwalająca na wczucie się w rolę szurniętego muzyka, co to ma burzę na głowie, zaś w niej bębni jakich mało. Jednak tym razem sampać można zarówno na gitarze, jak i... perkusji! Tak, nie stroję sobie żartów. W skład kompletu wchodzi gra właściwa oraz imitacja perkusji. Jak to wygląda...? Ano na specjalnym stojaku osadzony jest panel wyposażony w kilka czujników odpowiedzialnych za emulowanie 2 talerzy i 3 bębnów. Co by nie było łatwo, dodatkowo dorzucono "stopkę", czyli specjalny pedał pod nogę ("hat"). W ręce należy wziąć pałeczki i... No właśnie - czy miałeś kiedyś kołatek do czytania z perkusji? A może gmlałeś w kuchni na garnkach (i na nerwach rodziców) odwróconych dnami do góry...? Bo jeśli nie, to masz problem. Spróbuj pukładać się jedną ręką po głowie, a drugą podnieść się po kolanie. No i jak - zamotałeś się? Do czego służy...? Ano do tego, że człowiek nie ma w nawyku skupiać się nad kilkoma czynnościami jednocześnie (stąd niektórzy piłkarze na ostatnie pierzaroby!), co w przypadku gracia na perkusji jest sprawą pierwszorzędną. Mniejsza o to - ważne jest, że aby grać na tym niemyślnie zwykłym instrumencie należy mieć (w miarę odpowiednie predyspozycje (ściśle mówiąc to pomysł przeszczepy i zepłynął je w pałeczki), choć znalazłem gdzieś, że praktyka czyni mistrza.


Wersja arcade'owa DRUMMANII.


Tak to dzieje

MOJE TRZY GROSZE

Ta jest właśnie przyszłość gier. Chodzi o to, że dzisiaj wszystko będzie się działo wokół konsoletów, powoli dojdą do VR. Wszystko wszystko może się kontrolować, gitary, klapsy, perkusje to wciąż stary PAPA PAPATHE RAPPER ze zmienionym konsoletem! Tutaj mamy perkusję. Przyznam szczerze, że ciężko dojść na takim skalę zagrać na prawdziwej perkusji, ale ten konsoletor mnie zupełnie rozbroił do tańca, a pałeczki nie dawał mi spokoju. Jest cool - nieznośnie jest dawanie konsoletów obcym ludziom, gnają dzieci. Ale szczęśliwy, dopiero na gitarze !!!

Kuli

★★★★★★★★★

drumMania

ドラムマニア


Do gry można podłączyć poprzez Multitap dodatkowe dwie gitary (z PSX'owej gry GUITAR FREAKS) - tym sposobem otrzymujemy mały "boysband". Jest zabawa.

System punktów został niemalże bez zmian, jeśli porównać go do tego z GUITAR FREAKS. Znów na ekranie widoczne są paski, po których przemieszczają się odpowiednie znaki symbolizujące, iż w danym momencie należy wydzielić strzała w konkretny czujnik (tyle że dla perkusji przemieszczają się one od góry ku dołowi ekranu). W zależności od tego, jak precyzyjnie to uczynisz, taka też punktacja. No i ważna sprawa - pałeczek jest 6 (5 + stopka). Początkowo wydaje się, iż opanowanie tego napierającego zewsząd chaosu jest niemożliwe, a jednak w miarę upływu czasu i wyrzuconych z siebie przekleństw można coś wskórać. Jeśli jednak przyrównać mnie i Muttiego podczas pierwszego zetknięcia z tym urządzeniem, to wypadam bardzo blado... Jest to zatem bardzo trudna gra, wymagająca treningu i rąk jakby Cię pająki wychowywały - to uwałam za już wyjaśnione. Aby Cię jednak jeszcze bardziej podkręcić, dodam, że do drugiego portu można podłączyć gitarę z GUITAR FREAKS - wtedy to duet wzajemnie się uzupełnia i wspólne muzykowanie

Musisz mieć ręce jakby Cię pająki wychowały...

WERDYKT

HIV

KONAMI — MUZYCZNA

GRYWALNOŚĆ: 10, 8, 6, 4, 2

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

▲ GARY
▲ GARY + GITARA
▲ GARY + 2 GITARY
▼ GARY TRUDNE DO OPANOWANIA

10/9

OCENY: [illegible] | NOŚNIK: CD

[illegible] 2 GITARY


Tak wygląda kompleks do gry

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] jestem jak na [illegible] 15 talerzy [illegible] Muttiego [illegible] w lesi. Po [illegible] Tak że gra [illegible] na perkusji [illegible]

Sciera

★★★★★★★★★

sprawia jeszcze więcej przyjemności. Mało tego - można podpiąć dwie gitary (Multi-Tap), aby stworzyć trio koncertowe pełną gębą!! Perkusista robi swoje, a dwóje szarpidrutów wyżywa się, grając jedną linię odpowiednio podzieloną. Czarnie z tej ziemi!

MOJE TRZY GROSZE

DANCE OR jakoś mi nie przypadawało. Powiedziałem chwilę i stwierdziłem, że to nie dla mnie. Natomiast kiedy zmieniłem dla DRUMMANIA, to po prawu coś zaskrzyczał i wpadłem w tajmę. Pierwsze utwory są dość łatwe i pozwalają wczuć się w klimat. Potem robi się jakoś trudniej, że przydałoby się trzecie ręce. Niektóre kawałki z pierwszej wyżyny się niesamowite, ale WSZYSTKIE są absolutnie wspaniałe. Najgorzej jacie to tyle gerynglary (zakłada, że ale widzieliście jak Solaris-Hendrix się bawiłby). Z Ajem ćwiczyliśmy chyba cztery godziny non stop, pod koniec klaja jest takie zombiaty, że mówią stop. To jest najlepsza gra wartości gwiazdek z całym TEKKEN na ma nawet połowy tej rajcowności.

Mutti

★★★★★★★★★★

Kawałków muzycznych jest tu od cholery. Część z nich podprowadzono z GF, a część to nowe brzmienia, oczywiście bardzo dobre i świetnie nadające się do odwalenia małych koncertów. Niestety, ze względu na przejrzystość, zrezygnowano z bajerów wyświetlanych na ekranie, przez co grafiki praktycznie tu nie ma, co w tego typu produkcjach nie ma w ogóle znaczenia.

DRUMMANIA jest zatem tytułem wspaniałym, szczególnie gdy konsolę obiegi kilku maniaków (w takiej konfiguracji ocena wynosi "10"). Wtedy to wystarczy wyprowadzić dźwięk przez porządny sprzęt grający i ustawić jakiś akum przypominający, iż organizm ludzki zbyt długo nie wytrzyma bez pokarmu, a odwadnienie to kwestia zaledwie kilku dni... Jeśli zatem przepaść GUITAR FREAKS, to nadarzyła się okazja, abyś swój błąd naprawił. Jednak jeśli nastawiasz się na Multiplayer, to wiedz, że jedna gitara kosztuje ok. 2,5 stówy:(...

MOJE TRZY GROSZE

Przyznaję, iż zarzucałem w mojej prywatnej rankingu. Wiem, że to jest to, że Aja kaszą najbardziej. Dzięki zawsze mydlem, że mam gumowe ucho (nie myśl z silikonową piersią) i z muzyką mam tyle wspólnego, co z ostrzeniem rysu na Alasce. Ostatnim, pozwolę tyty trudne, ale po kilku próbach zawsze cyrki i zawsze nawalał piosenkę za piosenką. Ta gra rządzi bez dwóch zdań, a spotykty tyb dzięki któremu można grać we dwójkę (jeden na perkusji, drugi na gitarze) pozbyła wszystko, co do tej pory widziałem. Dwóch bez dwóch zdań.

Aju

★★★★★★★★★★

Tekst szanowny. Nakład był taki że przyszła odmiana tekstowa!

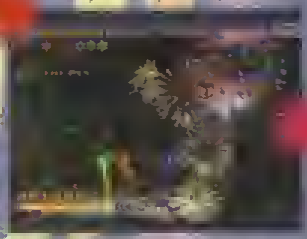
Fantavision

W będą korektuje i "korzystą" i dla "zwoląga" - to F

KENKI (rec. w PE) jest grą - najmniej ostatniej chwili - szykuje się bijatyka koparek! Geez!) ale FANTAVISION na PS2 ją przebija niestety, głupotą i płytkością. Występujesz tu pod postacią metalowego ciała o bliżej nieokreślonej charakterystyce, która non stop znajduje się pośrodku ekranu. Uściśliwszy zatem, że jest to coś na wzór płujki [illegible]. Dlaczego? Ano dlate

[illegible] że wokół ciebie obracają się [illegible] rzyżowane z czymś w rodzaju [illegible] którym nawarzasz cele. Cele to race wylatujące z dołu ekranu, które musisz przejmować, aby nie poleciały w atmosferę (strata życia). Sche[illegible] działania jest niezwykle prosty: [illegible] czasz [illegible] nacisnąć [illegible] "X" [illegible] nam czasz [illegible] kilka, co by [illegible] utworzyć łańcuch (nie zgłębiłem [illegible] wszystkich fajników łączenia [illegible]

[illegible] w zależności między nimi, [illegible] krzaki skutecznie [illegible] to [illegible] (hehhe!) po czym [illegible] odpowiedni moment na wciśnięcia klawisza "O". W tym ułamku momentu przejęta race błyskają różnokolorowymi fajerwerkami, a konto powiększa się o określoną porcję punktów. Fakt faktem, iż akcja jest szybka, dynamiczna, ale czy pozycję tę można potraktować poważnie ?



FANTAVISION nie urzeka nawet [illegible] przyznać że [illegible] wygląda biednie. Co prawda w tle przewijowane są kolorowe [illegible] którymi leniwie kołysze kamera przedstawiając liczną zabudowę [illegible] budowli, jak to w Japonii bywa), mijające się neonami ulice, podchodzące lądowania samoloty i inne bzdety, ale w swym [illegible] żywocie ładniejsze Plug-Iny do Winampa). Toteż tym większe moje rozczarowanie tytułem. A muzyka i efekty dźwiękowe to także [illegible]

FANTAVISION [illegible] bije w Japonii rekordy po[illegible] swe kwadratowe [illegible] fajerwerków [illegible] poważ[illegible] bo się możesz zdziwić, a raczej jako ciekawostkę, pierdolę wy[illegible] przez [illegible]ńczyków dla Japończyków, która do Europy na pewno nie dotrze, po d[illegible] wybuchnie i zamieni się w gwiezdny pył. I niechaj skonam w m[illegible], jeśli [illegible] inaczej...

WERDYKT

HIV

SONY | LOGICZNA

GRYWALNOŚĆ: 10 9 8 7 6 5 4 3 2

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

ZALETY | WADY

OCENY: AJU 5 LOKI 5 SASZA 5 KALI 4 [illegible] 4 | CD

3

WIERNA KOPIA KING'S FIELD, TAK JAK PIERWOWZÓR NIE PRZYSPORZY SOBIE WIELU ZWOLENNIKÓW...

Długim marmurowym pomostem Cain dochodzi do gustownej altanki na środku malowniczego jeziorka. W altanie na piedestale unosi się spowity zieloną poświatą pierścień - bohater aż mruży oczy od bijącego zeń blasku. Gdy jednak wyciąga rękę po skarb nad jeziorem przelatuje smok i po chwili przypuszcza atak na altanę. Cain pada wśród walących się kolumn, lecz szybko wstaje, aby uderzyć w nadlatującą bestię strumieniem energii. Tak właśnie prezentuje się początkowe demko gry - kolorowe, dynamiczne i LICZONE - a wygląda lepiej od animacji z FF8. Napalony zaczynam grę.

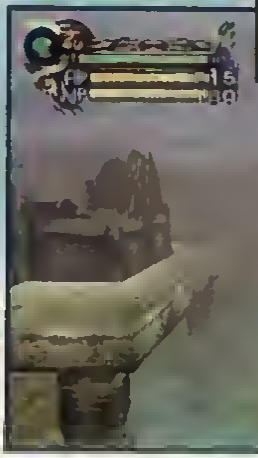
MOJE TRZY GROSZE

Gdybym kupił tę grę razem z PS2, to bym się chyba załamał. Grafika śliczna, płynna, nie powiem, ale wszystko (włącznie z walkami) odbywa się jak na zwolnionym filmie. Prosta trwające z pięć minut przejście do wai obok po wędzie, że usypiamy z nudów. Ciekawe, że Fog Software, bo taki jest winowajca gry, zrobił wcześniej bardzo obiecujący tytuł - King's Field. I też tak ...

Sasza

Po masie niezrozumiałych krzaczków i bełkotliwego słowotoku, oczom naszym ukazuje się dopływająca do wyspy łódź - i wszystko nabiera odmiennego klimatu. Po flegmatycznej i przydługiej sekwencji główny bohater wchodzi do jaskini i zaczyna przez nią sunąć. "Rany boskie, ten gość się wlecze jakby brnął przez dwumetrowe zaspy!" - pomyślałem od razu. W dodatku ja to już kiedyś widziałem! Tak, tak, ETERNAL RING to nic innego jak KING'S FIELD (sztandarowy RPG FROM SOFTWARE na PlayStation), tylko że znacznie wzbogacony graficznie. Te same jednostajnie nużące lochy, ten sam chód osiemdziesięcioletniej staruszki FFP i walki polegające na prymitywnym dźganiu mieczem napotkanych przeciwników, tudzież traktowaniu ich magią, w tym wypadku wyzwalaną w magicznych pierścieni zapełnionych kolorowymi kamykami. I ta wypływająca zewsząd flegma - opieszałość bohatera (jakiś tam Cain) najwyraźniej udziela się innym, gdyż po dotarciu do wioski spotykamy takie same senne postacie. W to po prostu nie da się grać, bo człowiek usypia i chociaż po rozwaleniu pierwszego bossa Cain otrzymuje specjalne umożliwiające "bieganie" buty, to jednak nie nadaje to grze dynamiki. Faktem jest, że engine graficzny wykorzystuje olbrzymie możliwości nowego Playa - wysoka rozdzialka pieści oczka, a wszystko śmiga płynnie. Co z tego, skoro i tak widać kilka niedoróbek (pływające podłoże, przeciwnicy strzelający przez ściany), a specyficzny styl grafiki powoduje, że wszystko wydaje się strasznie sztuczne i prymitywne. Wielkie, puste przestrzenie, znikoma ilość szczegółów i dziwna interakcja z otoczeniem (bohater zahacza o leżącą na kiepieku słomę) powoduje jeszcze większe zdołowanie. Co z tego również, że mamy tu pory dnia, pięćdziesiąt potworków do rozwalki i około 120 czarów powstających poprzez kombinacje kryształów na pierścieniach, gdy nie mamy odpowiedniego klimatu, którego brak potęguje jeszcze jakaś kocia muzyka. Na temat fabuły szkoda mi słów (zresztą jej szczegóły są mi nieznane), zresztą nie wydaje się zbyt ambitna ("go & kill!!!"). Wypuszczenie ETERNAL RING to komercyjny zabieg, nastawienie na duży popyt w pierwszych dniach sprzedaży PS2.

ETERNAL RING



WERDYKT

STAR

FROM SOFTWARE — RPG

GRYWALNOŚĆ: GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY: DUŻO CZARÓW

MINUSY: CAŁ[illegible]A

OCENY: LOKI 3, MR.S 4, MUTTI 5, SASZA 5, ACE 4 | DVD

5

A RESSHA DE GYOUKOU 6 (A TRAIN 6) była pierwszą grą, jaką odpaliłem na PS2 (i pierwszą, jaką kupiłem na tę konsolę). Czekałem na ten tytuł od dawna, ostrząc sobie pazurki w czasie oglądania zdjęć i czytania jakichkolwiek informacji o grze, toteż prawie rozszarpałem opakowanie, by dostać się do płytki. Początkowe interko zwiastuje nadchodzącą burzę - drapacze chmur, mknące po torach superpociągi, miasta tętniące życiem...

MOJE TRZY GROSZE

Początkowo nie chciałem wystawić takiej oceny dla A-TRAIN 6 z obawy, że zostanę wyśmiany i zarzucony tekstami, że odbiło mi na punkcie PS2 i zatraciłem obiektywność. Ale po prostu ta gra zasługuje na taką, a nie inną ocenę. Gra jest ciekawą strategią ekonomiczną, która zachwyca niby duperelkami. Jednak miło jest oglądać w pełnym 3D miasto, kiedy wszystko dzieje się w [illegible]

Kali

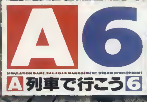
★★★★★★★★☆☆

Gra owa wykonana jest bardzo ładnie graficznie i choć nie wygląda tak jak choćby RR5, uważam, że jest na poziomie. Nic się nie zalamuje (choć można przechodzić przez tekstury), wszystko bardzo ładnie i płynnie się zoomuje, rewelacyjnie przechodząc z planszy do mapy. Widać tu dużą troskę o wierność umieszczonych w grze pociągów w stosunku do oryginałów. Nie chcę, by zabrzmiało to nieskromnie, ale znam japoński tabor kolejowy (jego częścią miałem nawet ostatnio przyjemność przemieszczać się) i mogę zaręczyć, że w tej materii należy się developerom duże piwko z "prądem".

Założeniem gry jest budowa linii kolejowych, temat znany choćby z RAILROAD TYCOON 2 czy poprzednich wersji A-TRAIN. Niby nic, a jednak wiele. W naszych bowiem rękach leży los całej okolicy, jaka nam została oddana do użytku. To od nas zależy, czy ten rejon zamieni się w kwitnące życiem miasta, czy pozostanie pustkowiem. Powinno nam zależeć na tym pierwszym wariancie, ponieważ mało osad ludzkich, to mało przewiezionych osób, a co za tym idzie - nierentowne linie i widmo bankructwa.

Nie [illegible] kolej z [illegible]

Na dzień dzisiejszy nie wyobrażam sobie życia bez A RESSHA DE OYOUKOU 6. Gram, gram, gram, nawet DENSHA DE GO! i ISS poszły w odstawkę.

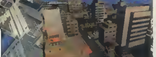


Położenie torów to połowa sukcesu. Trzeba jeszcze posiadać odpowiedni tabor. W grze mamy do dyspozycji kilkanaście pociągów będących na wyposażeniu JR oraz kilku japońskich, prywatnych przedsiębiorstw kolejowych. W większości są to składy osobowe, z częścią których zetknęliście się na pewno w DENSHA DE GO! 1 i 2.

Co do środowiska rozgrywki zaimplementowano w grze Emotional City System. Co to daje w praktyce? Ano to, że wszystko tętni swoim życiem. Mamy tu zatem bardzo realistycznie rozwiązaną sprawę przechodzenia z dnia w noc, zmiany pór roku (od czasu do czasu zdarza się ciepła, bezśnieżna zima i deszczowe lato) i zmiany pogody (nocne burze wyglądają bardzo widowiskowo), samochody ustępujące pierwszeństwa na drodze. Kiedy nadchodzi zmrok, zapalają się światła pozycyjne w pociągach, zaświecają się neony w domach, które są zapalone do późnej nocy (szczególnie w biurowcach), zamiera ruch na ulicach. Co do budynków - jest ich tak szeroka gama, że osiedla są dosyć zróżnicowane pod względem architektonicznym.

Mimo wszystko trochę brakuje tu ludzi (wiem, wiem, nie można mieć wszystkiego), ale dziwnie to wygląda, kiedy pociąg jedzie od stacji do stacji nie otwierając drzwi, a po ulicach nikt nie chodzi. Może mieszkańcy nie wychodzą z domów w trosce o dobytek?! Nie czepiałbym się, gdyby gra ta została wydana na Szaraka, ale PS2 ma potencjał i uważam, że nie byłoby niczym trudnym zrobić przynajmniej sekwencji wsiadania i wysiadania ludzi na dworcach.

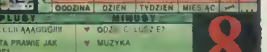
Drugim mankamentem jest oprawa dźwiękowa. O ile dźwięki samego taboru są w miarę O.K., to drażni trochę fakt, że przez większość czasu gry towarzyszy nam cisza (nie licząc stukotu kół, grzmotów i padającego deszczu). Muzyczki są bardzo krótkie i włączają się sporadycznie. Trzeci mankament to kładzenie torów. Element ten rozwiązano niezbyt fortunnie - często tory uciekają nam w zupełnie inną stronę, niż w którą byśmy chcieli, ale można to opanować.



WERDYKT **LOKI**

ARTDINK | STRATEGIA

GRYWALNOŚĆ



PLUSY	MINUSY
▲ POCIĄĄĄGGIII	▼ GDZIE CI LUDZIE?
▲ MIASTA PRAWIE JAK "ŻYWE"	▼ MUZYKA
	▼ NIEPOSŁUSZNY KURSOR

8

OCENY: ACE 8, MR [illegible] 7 | NOŚNIK: CD


ストリートファイター
STREET
FIGHT
EX

przeciw [illegible] STREET FIGHTERowych korzeni. SC [illegible] ograniczeń pod tym względem nie ma, dowolnopizy mogą popuścić wodze fantazji. [illegible] bogato wyszukane stroje, [illegible] wreszcie rilutyczne ciosy. A co [illegible] ubranym tylko w białe, [illegible] czarny pas i opaski [illegible] zastąpić Ryu jakimś wojownikiem [illegible] shotokan karate mającego [illegible] Tego chyba nikt nie chciał, a CAPCOM [illegible] tego feelingu tej charyzmy i charakteru [illegible] ponieważ w serii SF nie są [illegible] na ekranie. Zaś plansze - [illegible] a Jedne są [illegible] tylko niezłe. Ale totalnie wymiatające są wszystkie efekty towarzyszące specjałom. Super-Meteor [illegible] których kolory wylewają się [illegible] a feeria świateł rozszerza źrenice - [illegible] pokazane są możliwości konsoli w tej dziedzinie.

Oczywiście największą atrakcją jest wspomniana [illegible] liwość walki większą ilością postaci. Trybów jest [illegible] masa - od 2vs2 do 1vs2 - 3, zaś wszystkie [illegible] ciami na ekranie lub TAGowaniem opcje [illegible] i Practice z kupowaniem specjał wykonywa[illegible] niem [illegible] adań i edycją wła[illegible] snej postaci.

Geez

- zabawy od Namiara. [illegible] jest to, że w grze może uczestniczyć [illegible] podłączonych do Multi-Tapa! Naprawdę [illegible] to [illegible] przechodzą ewolucję i klasyczne 1vs1 [illegible] będzie Wiele dodatkiem do [illegible] grupowe. [illegible] ze [illegible] tag-system nie jest [illegible] wzorowany [illegible] w [illegible] nie nawiązuje też do TEKKEN TAG TOURNAMENT. [illegible] zaczyna [illegible] ale UWAGA [illegible] postać [illegible] oraz odłączać swoje [illegible] do [illegible] raz może [illegible] Nie [illegible] zdarzy się, że [illegible] Super Combo [illegible] dwóch przeciwników [illegible] (w [illegible] nawet 3!) oglądane [illegible] Ci [illegible] swą [illegible] łatwością. Co więcej - jest nawet możliwość przyzwania w TAG-u [illegible] wspólnie [illegible] i odpaść kolejne [illegible] Oczywiście przy [illegible] kombinacji [illegible] Ciekawe [illegible] samo[illegible] Wprowadzone zo[illegible] TAG SUPER COMBO, które [illegible]

[illegible] przypomina nieco zmodyfikowany pomysł z [illegible] SCHOOLS - wyreżyserowany [illegible] Znajdź [illegible] pewien dos, który był [illegible] od [illegible] lat, [illegible] wszystkie bezkumy. Wygląda [illegible] jak znany już Guard Break, lecz nie przebija [illegible] blokującego nisko tak uderza, że [illegible] on [illegible] ma dużego stu[illegible] w [illegible] groszy. I o to chodzi! Może i [illegible] od [illegible] KOMBAT zauważ, to, że w ich przypadku [illegible] blok jest zbyt bezpieczny, przez co [illegible] wyrównać.

Podsumowując, wyszedł [illegible] STREET [illegible] R. Mało tego - jest [illegible] część obok SFA3. Co [illegible] różnić - SFA3 ma [illegible] walki [illegible] Air R[illegible] [illegible] Jest [illegible] cudownie malowniczą [illegible] zdecydowanie [illegible] postaciami w [illegible] są słabe [illegible] Z drugiej strony tag[illegible] ja więc stawiam [illegible] ponycie. Aha - [illegible] Scena [illegible] to [illegible]

Niestety, pierwsza bijatyka na PS2 nie powala. SOUL CALIBUR na Dreamcast jest wykonany lepiej. Ale za to prowadzono tu pewną bardzo, bardzo ważną zmianę w systemie walki - coś, co było potrzebne od 1992 roku. A to chyba ważniejsze, niż grafika. No i w dodatku ten kosmiczny tag-system!

MOJE TRZY GROSZE

Generalnie jest to [illegible] na scenę "8" - [illegible] się wszystkim [illegible] [illegible] nawet na "grey" pod kątem [illegible] [illegible] bandeć, bo zwarcowane combosy [illegible] wyskakujące w kosmos, spalające ukłonie w [illegible] po czym spadające głową w dół [illegible] na przeciwnika - coraz!! szumnie, [illegible] [illegible] kombinacje ciosów i efektów nie mają końca. Co [illegible] że [illegible] grafiką, jak na PS2, nie rozwala, w dodatku te przykrzące się animacje - [illegible] tory w boty dren. Jednak najważniejsze [illegible] pod rozgrywkę - dynamiczną [illegible] jak zwykle. Spróbuj [illegible]

HIV

★★★★★★★☆☆☆

WERDYKT

KALI

CAPCOM — BIJATYKA

GRYWALNOŚĆ: 10, 9, 8, 7

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY
- WSPANAŁY TAG SYSTEM
- DUŻO TRYBÓW GRY
- NOWY UNIWERSALNY ODS

MINUSY
- ZWYCIĘSKI MINIMAL
- [illegible]

OCENY: [illegible] CD

8

URBAN CHAOS

URBAN CHAOS to zdecydowanie jeden z ciekawszych tytułów jakie pojawiły się w tym roku potrafiący przykuć do konsoli na długie godziny. Z góry zaznaczam, że tworząc ten opis, skupiałem się głównie na wytycznych zadaniach każdej misji niezbędnych by ją ukończyć. Gra oferuje bowiem sporo bonusów i wątków pobocznych, co zdecydowanie przedłuża jej żywotność, a odkrycie których pozostawiam już Wam samym, Drodzy Czytelnicy. Nie opisywałem też bardzo prostych misji bonusowych. I tytułem wstępu jeszcze tylko małe wyjaśnienie - trening rozpocząć można w dowolnej kolejności, sugeruję jednak taki porządek jak zawarłem poniżej, dzięki czemu bez bólu poznacie wszystko to, co będzie potrzebne do bezstresowego pogrywania. Wszystkie podstawowe ruchy i klawiszologię zawarłem właśnie w opisie misji treningowych więc czytajcie to dokładnie. Let's start!

COMBAT TUTORIAL

W misji tej nauczysz się wielu podstaw między innymi jak skutecznie likwidować i unieszkodliwiać przeciwników, a przede wszystkim jak sprawnie korzystać z systemu GPS (radar w lewym górnym rogu ekranu). Na samym początku treningu musisz kilka razy machnąć w powietrzu nogą i ręką (naciśnij "trójkąt" i "kwadrat"), po czym na ekranie GPS pojawi się pierwszy cel - teraz trzeba go zlokalizować. Udaj się zatem w odpowiednim kierunku w czym wybitnie pomoże Ci strzałka na radarze. W pewnym momencie (gdy cel będzie już stosunkowo blisko) zamieni się ona w kropkę tego samego koloru i, jak nietrudno się domyślić, przeciwnik jest w takim wypadku "na wyciągnięcie ręki". Biegnij prosto na niego, a gdy będziesz tuż przy nim, wciśnij szybko "trójkąt". Zaowocuje to efektownym "wślizgiem", po którym przeciwnik padnie powalony a Ty będziesz mógł kontynuować trening - na radarze pojawi się bowiem kolejny cel. Kierując się systemem GPS podejdź do niego i powal na ziemię prostą kombinacją, wciskając w odpowiednio krótkich odstępach czasu trzy razy "kwadrat" (Stem wykona rzut lub rozłoży gościa rękoma). Po wykonaniu tej operacji pojawi się kolejny przeciwnik, którego znów musisz namierzyć i powalić (ta sama kombinacja, czyli 3x ręka). Następnych dwóch kolesi po odnalezieniu załatw z kolei kombinacją 3x noga (trzykrotnie naciśnij "trójkąt"), ostatniego dodatkowo jeszcze aresztując. Żeby tego dokonać, należy stanąć przy powalonej postaci i przytrzymać przez chwilę "kółko". Teraz pozostaje już tylko namierzyć cztery ostatnie cele, które pojawiły się w między czasie na radarze. Koleje są na dachu jednego z budynków, a dostaniesz się do nich po drabinie - trzech z nich musisz załatwić tylnym kopniakiem (po prostu stojąc plecami do przeciwnika). Czwartego natomiast, powal rękoma i aresztuj - tym samym zakończysz tę "misję".

COMBAT SILVER

Tutaj nareszcie można trochę się zabawić - w sumie jest 9 przeciwników a każdego bez wyjątku trzeba wyeliminować (pozbawić całkowicie siły) lub aresztować. I żeby nie było zbyt łatwo, zmierzysz się także z uciekającym czasem. W momencie gdy biegniesz przytrzymaj zatem na padzie klawisz akcji czyli "kółko", dzięki czemu nasza postać ganiać będzie jeszcze szybciej niż normalnie. Pamiętaj jednak, że wytrzymałość jest cechą krótkotrwałą, więc gdy kreska w lewym górnym rogu ekranu zaczyna spadać (ta przy GPS i słupku informującym o stanie zdrowia) - maleje także wydolność naszej postaci która momentalnie dostaje zadyszki. A najprostszy sposób na zaliczenie tej próby to szybki bieg na zlokalizowanego przeciwnika i tuż przed nim (żeby nie zdążył odskoczyć) wykonać wślizg, powalić go i szybko aresztować.

COMBAT GOLD

Właściwie jest tu wszystko to, co znajdziesz w misji COMBAT SILVER z tą drobną różnicą, iż przeciwników w sumie jest piętnastu, a niektórzy mają pistolet, z którego to do prowadzonej przez nas uroczej Stem lubią wystrzelić. W pierwszej kolejności likwiduj zatem "uzbrojonych", a w przypadku gdybyś oberwał i miał niewiele życia (o jego ilości informuje pionowy pasek przy odbiorniku GPS) zbieraj pojawiające się od czasu do czasu apteczki. Aha - przyciskiem SELECT uruchamiasz wybór broni.

DRIVING BRONZE

Tutaj sprawa jest mało powiedzieć, banalna. Wsiadasz do wozu i w czasie nie większym niż 90 sekund musisz przejechać trzy krótkie okrążenia. Pamiętaj by nie naciskać w ogóle na hamulec (auto wpada wtedy w niepotrzebny i hamujący niemal do zera poślizg) i pokonywać zakręty na pełnej szybkości puszczając tylko od czasu do czasu pedał gazu.

DRIVING SILVER

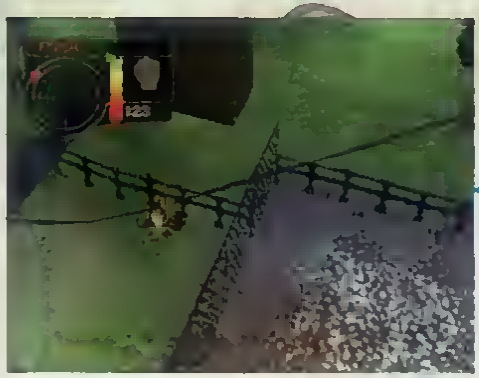
W "misji" tej pomimo za czasu masz teoretycznie nieco więcej (120 sekund) pomykamy już po czymś, co bardziej przypomina policyjny tor przeszkód. Kieruj się strzałkami pojawiającymi się na ekranie, a w wyznaczonym na trasie miejscu znajdującym się pod sam koniec okrążenia i dobrze oznakowanym słupkami musisz obrócić bryczkę o 180 stopni (po prostu wjechać tyłem) i zatrzymać się na moment. Jeśli wykonasz tę operację prawidłowo, odezwie się głos instruktora i ruszaj szybko dalej. Po przejechaniu poprawnie dwóch okrążeń pozostaje jeszcze zaparkować w miejscu startu. Pamiętaj tylko, by także wjechać tam tyłem.

DRIVING GOLD

Nie ma się co rozpisywać - masz 140 sekund i dwa, nieco oczywiście już trudniejsze, okrążenia. Ponownie kieruj się strzałkami, a na każdym okrążeniu zatrzymaj na moment wóz w wyznaczonych miejscach tyłem (wszystko identycznie jak w SILVER). Jeśli zmieścisz się w czasie możesz przystąpić do kolejnej próby, czyli

PSYCHICAL TRAINING

Czeka na Ciebie "ścieżka zdrowia" prawdziwego głny na pokonania którą masz całe dwie minuty. Jedyny problem z jakim tu możesz mieć do czynienia, to sterowanie postacią, które mimo wszystko jest nieco dziwne ale szybko można się przyzwyczaić. Nie wolno ganiać skrótami, trzymaj się zatem wyznaczonej ścieżki, a na samym końcu toru (po wyjściu na budynek) naciśnij przełącz-



nk, co pomyślnie zakończy trening. I to by było na tyle jest idzie o przygotowanie do służby - teraz pozostaje już tylko ruszać w miasto. Na mapie masz teraz dwie misje do wyboru - RTA oraz bonusową NITRO CAR. Skupmy się jednak na tej pierwszej.

MISJA 1 - RTA

Zaczynasz w budynku oznaczonym na radarze jako DISTRICT STATION. Zadania są dwa - odstawić takówkę biorącą udział w jakimś wypadku na policyjny parking oraz aresztować przynajmniej jednego kolesia. W środku możesz porozmawiać z obecnymi tam paniami (poprzez podejście do wybranej postaci i wciśnięcie klawisza akcji czyli "kółka") dla których najstarszy zawód świata jest dewizą życiową, heh:) Wyjdź na zewnątrz i spójrz na GPS. Kierując się czerwonym namiarem oznaczonym jako CAR CRASH dojdziesz (niestety trzeba iść pieszo), bo wszystkie bryczki z policyjnego parkingu są pozamykane) na miejsce wypadku. Po krótkiej gadce z obecnymi na miejscu gliniarzami, wsiądź do taksówki i udaj się w drogę powrotną, kierując się niebieskim namiarem VEHICLE DROP. W tak zwanym "między czasie" zostaniesz zawiadomiony, iż jeden z poszukiwanych przestępców jest w Twoim rejonie. Na GPS-ie zobaczysz biały namiar MUGGER i kierując się nim odszukaj łobuza. Nie cackając się z nim wykonaj kilka stosownych ciosów po czym zaaresztuj gościa i możesz wracać do pozostawionej taksówki. Wcześniej go jednak przeszukaj co odbywa się poprzez przytrzymanie "kółka", aż do momentu, kiedy przesuwająca się kreska SEARCHING dojdzie do końca. Pamiętaj też, że przeszukać możesz każda aresztowaną wcześniej osobę. Teraz zarkając na niebieski namiar VEHICLE DROP dojedziesz na parking pod miejsce z którego przybyłeś, czyli DISTRICT STATION. Zatrzymaj samochód - [illegible] zakończona.

MISJA 2 - THE JUMP

Twoim celem jest tutaj przekonanie pewnego szajbusa, że skok z wiezowca (nawet w dzisiejszych czasach) nie jest zbyt rozsądną decyzją. Zaczynasz ponownie w oznaczonym na czerwono budynku DISTRICT STATION skąd po krótkiej gadce z sierżantem wyjdź na zewnątrz. Skieruj swój wzrok na radar GPS, gdzie na zielono oznaczone masz miejsce skoku niedoszłego samobójcy - BROOKS TOWER. Po drodze dostaniesz wezwanie, że niejaki oficer Miles ma kłopoty i proszą byś udał się na KLEETUS AVENUE (niebieski kolor na GPS). Możesz to zignorować gdyż pomoc Milesowi nie jest wcale konieczna do przebrnięcia przez tę misję, ale gdybyś jednak się zdecydował to zobaczysz, że niebieski ma rzeczywiście delikatny problem :) Kiedy już dotrzesz pod BROOKS TOWER pogadaj z jednym z gliniarzy będących na miejscu zdarzenia. Dostaniesz stosowne instrukcje co tale żółtodziób ma robić - na górę i zapobiec tragedii. Obejdź zatem bardzo dokładnie budynek, a dotrzesz kolejnego funkcjonariusza tym razem stojącego tuż przy drabinie. Nie zważając na jego gadkę wyjdź na wyższy poziom budynku i teraz CAŁY czas do góry po trzech kolejnych drabinach aż znajdziesz się na samym szczycie (po drodze pozbierzj jeszcze bonusy typu apteczka, itp.). Jest tam antena, od której odchodzi linka. Zauważysz się po niej na inną część gmachu. Pamiętaj by wybrać wyłącznie tą drogę gdyż klucząc i dostając się po drabinach z innej strony gościek skoczy i nie zaliczysz misji. Po całkiem przyjemnej przejażdżce wystarczy krok do przodu oraz krótka gadka, i cóż - kolejną zadanie zaliczone.

MISJA 3 - GUN HUNT

Za zadanie masz odszukać broń i przynieść ją z powrotem do budynku DISTRICT STATION spod którego ponownie zaczynasz zabawę (czerwony kolor na GPS). Najpierw musisz jednak skontaktować się z niejakim Deeksem, który według usłyszanych informacji jest gdzieś w parku i tam trzeba go szukać. Skieruj się zatem w jego stronę (GPS zielony kolor PARK FIND DEEKS). To tale niepozorny gość z brodą stojący pod drzewami - zacznij z nim rozmowę, a dowiesz się kilku cennych informacji. Namiary od Deeksa masz już teraz na radarze GPS (niebieski kolor SUSPECTED FIREARM), podążaj więc tym tropem. Po dotarciu na miejsce okazuje się jednak, za GPS pokazuje pustkę na niewielkim placyku między wieżowcami tuż obok jakichś dwóch całkowicie spalonych wraków samochodów. Nie przejmuj się - obejdź wszystkie żółte sporych rozmiarów śmietniki w drogach bocznych do owego placyku a za jednym z nich znajdziesz pistolet. Teraz możesz wracać na "komendę"-) jednak to jeszcze nie koniec zmagań. Dostaniesz rozkaz unieszkodliwienia jednego z bandziorów, oznaczonego na zielono jako AREMO SUSPECT. Jak sama nazwa wskazuje gość ma broń więc uważaj by czasem nie wpadło mu do głowy wystrzelić. Szybko powal go na ziemię i aresztuj. Niebawem powinieneś dostać jeszcze jeden rozkaz - trzeba unieszkodliwić dwóch podejrzanych, oznaczonych jako DINER SUSPECT 1 (kolor niebieski) i DINER SUSPSPECT 2 (zielony). Po ich odszukaniu dokonaj aresztowania, po czym wreszcie możesz wracać do bazy - czekają na Ciebie standardowe gratulacje oraz kolejne zadanie...

MISJA 4 - [illegible] THE [illegible]

Wybuchły jakieś zamieszki a Twoim obowiązkiem będzie oczywiście zaprowadzenie porządku. Na radarze GPS niebieskim kolorem masz oznaczone DISTURBANCE i tym właśnie namiarem się kieruj a trafisz bezbłędnie na miejsce - prosto do miejskiego parku. Tam po załatwieniu dwóch pierwszych kolesi pojawi się jakaś tajemnicza osoba - póki co nie zwracaj na nią uwagi a skup się na ostrzeżeniu od "swoich" za od tyłu zachodzi Cię grupka kolejnych zbirów. W załatwieniu tego "problemu" pomoże Ci niespodziewanie ów tajemniczy osobnik, z rozmowy z którym zbyt wiele się jednak nie dowiesz, poza tym żeby mówić do niego Roper i o jakichś machlojkach jednego z kandydatów na burmistrza.

MISJA 5 - GATE CRASHER

Etap ten rozpoczynasz z trzema lokalizacjami na radarze GPS i są to kolejno: MAIN ENTRANCE (kolor niebieski), BOSS MEETING (zielony) i REAR ACCESS (czerwony). Za zadanie masz aresztować przynajmniej jednego z trzech bossów miejscowego gangu. Udaj się zatem najpierw w kierunku MAIN ENTRANCE, gdzie spotkasz całkiem sporo przestępczych "plotek" które to jednak potrafią już całkiem niezłe kąsać, choćby z broni maszynowej. Potrakuj ich tak, jak na to zasługują (czyli nie oszczędzaj na amunicji), po czym podążaj za namiarem BOSS MEETING. Trafisz na miejscowy stadion bejsbola, który to na miejsce spotkania wybrało sobie szefostwo jednej z grup przestępczych a konkretniej trzy poważnie wyglądające persony. Teraz uważaj - nie możesz ich zabić, trzeba bowiem przynajmniej jednego z nich powalić i aresztować. Po tym zabiegu kolejne zadanie jest już za Tobą.

MISJA 6 - ARMS BREAKER

Teoretycznie [illegible] namierzone wcześniej przez policję dwa składy z bronią. Mówię teoretycznie bo w misji tej zaczyna już być coraz bardziej gorąco i trzeba się trochę napocić, by pomyślnie i szybko ją skończyć. Na GPS-ie są trzy namiary: ROPER (czerwony) oraz dwukrotnie WILDCAT STORES (niebieski i zielony) czyli owe miejsca składu broni. Najpierw odszukaj tajemniczego Ropera, który notabene stoi przy budce telefonicznej z której wcześniej dzwonił do drodze eliminując przy okazji dwóch bandytów, którym niespodziewanie przerwałeś całkiem interesującą rozmowę. Gdy już go znajdziesz, odsłoni się przed Tobą maluśki fragment tajemnicy jego osoby, po czym dostaniesz dwa ładunki wybuchowe niezbędne do wysadzenia broni. Skieruj teraz swoją uwagę na niebieski namiar WILDCAT STORES. Kierując się nim powinieneś trafić do jednej z bocznych uliczek, w której są dwie zamknięte na cztery spusty metalowe bramy. Teraz musisz jakoś przedostać się na drugą stronę - zwróć uwagę, że na przeciwko tych bram możesz wspiąć się na wyższe kondygnacje budynku. Wyjdź na sam szczyt, po czym zeskocz na budynek po prawej i znów do góry, szukając kolejnej drabiny. Wdrap się po niej i po lewej stronie jest "kładka" dzięki której wysoko ponad ziemią przejdziesz na dach jeszcze innego gmachu. Z niego musisz zeskoczyć na kolejną kładkę, zawieszoną na wprost niejako w powietrzu, a następnie zeskoczyć na ziemię - jesteś w miejscu oznaczonym jako niebieskie WILDCAT STORES. Załatw kilku przeciwników, załóż ładunek w miejscu z jedną dużą i kilkoma mniejszymi skrzyniami, po czym oddal się na w miarę bezpieczną odległość, zanim bomba eksploduje. Masz na to pięć sekund, a pole zasięgu jest bardzo małe. Po wybuchu odezwie się szefostwo z kolejnym zadaniem - trzeba zlikwidować dwa oddziały bandytów, które są już w tym momencie oznaczone na Twoim GPS jako PICK-UP TEAM (jasny i ciemny niebieski). Znajdź więc szybko schody prowadzące do drabiny, wyjdź na górę, załatw kolejnego przeciwnika i zeskocz na ulicę po drugiej stronie. Pamiętaj by skakać z wyższej półki na coraz to niższą, bo skok z dużej wysokości prosto na ziemię zabiera sporo cennej energii. Zlokalizuj dzięki GPS

obie bandy, załatw lub aresztuj każdego z członków, dopóki nie dostaniesz sygnału od szefostwa, że zadanie zostało wykonane. Teraz możesz wreszcie skupić się na drugim składzie broni, czyli czerwonym WILDCAT STORES. Żeby do niego dotrzeć, pokonaj dokładnie tę samą trasę, co w przypadku poprzedniego składu, z tą drobną różnicą, że w momencie gdy dojdziesz do drugiej kładki zamiast schodzić na ziemię przeskocz na kolejną kładkę (jest na wprost) i potem po niej cały czas w lewo. Zobaczysz na dole znane metalowe bramy. Zeskocz oczywiście na tę stronę do której nie mogłeś się normalnie dostać, a więc tam gdzie znajdują się ciężarówki. Ponownie czeka Cię jatka z bandytami, po załatwieniu których odpal w odpowiednim miejscu drugi ładunek i odsuń się na bezpieczną odległość.

MISJA 7 - MEDIA [illegible]

Twoim celem jest odnalezienie i uwolnienie urodziej reporterki o swojsko brzmiącym nazwisku [illegible] a następnie bezpieczne jej doprowadzenie na komisariat. Po krótkim kontakcie z Roperem zaczniesz szukać na dachu

jednego z wiażowców. Zwróć uwagę, że znajduje się tam linka po której swobodnie można się dostać na sąsiednie zabudowania. Zejdź na ziemię (unikaj skoków z dużej wysokości) i przedostań się na ulicę którą wcześniej przemierzyłeś w powietrzu sunąc po lince. Na radarze masz trzy lokalizacje: ROPER (czerwony) LOCKOUT (niebieski) i BEACH HOUSE (zielony). Cały czas teraz trzymając się jezdni znajdź Ropera, który czeka na małym placyku tuż obok jakichś dwóch rzeźb (or something). Po krótkiej gadce otrzymasz amunicję i granaty. Weź je a następnie udaj się w kierunku BEACH HOUSE. Trafisz tam stosunkowo prosto pod warunkiem że nie będziesz oddalał się od głównej, dwupasmowej jezdni. Tuż w pobliżu celu, nawet sama Stem przyzna, że może być gorąco - radzę nie oszczędzać zatem na amunicji i walić do zbirów z grubej rury. Uważaj by przez przypadek nie postrzelić samej reporterki. W momencie gdy wszystkich już załatwiłeś lub aresztujesz na radarze masz nowy namiar POLICE STATION (kolor zielony). Nie pozostaje nic innego jak tam właśnie się udać, eliminując po drodze coraz to kolejnych bandytów. Po doprowadzeniu Gordanski przed budynek, pozostaje tylko posłuchać krótkiej babskiej rozmowy i szykować się do kolejnego zadania.

MISJA 8 - URBAN SHAKEDOWN

Zadanie jest dość proste - likwidować coraz to kolejnych przeciwników, mając do dyspozycji ściśle określoną ilość czasu. Wszyscy zaznaczeni są na radarze jako WILD CAT. Aha, uważaj tylko na porozmieszczane gdzieniegdzie miny (zapalające się na czerwono lampki).

MISJA 9 - AUTO-DESTRUCT

Musisz dostarczyć dwa wozy z podłożoną przez gang bombą miejscowemu oddziałowi saperów. Startujesz mając na radarze GPS czerwoną lokalizację CAR BOMB - udaj się tam jak najszybciej, bowiem ograniczą Cię czas w postaci 90 sekund. Po dotarciu na miejsce wejdź do auta i ruszaj w kierunku kolejnego namiaru zaznaczonego na GPSie (czerwone DEMO SQUAD 1). Uważaj na blokadę gangsterów w postaci dwóch furgonów - omiń ich jadąc chodnikiem po lewej stronie. Odstaw w odpowiednim miejscu bryczkę a za moment dostaniesz kolejną robotę: dostarczyć drugi samochód-pułapkę. Ruszaj więc (kierując się zielonym teraz namiarem CAR BOMB) i po odnalezieniu wozu wejdź do niego i ruszaj w drogę powrotną (niebieski namiar DEMO SQUAD 2) omijając po raz drugi drogową blokadę chodnikiem. Po dotarciu na miejsce zostaw gablotę i już masz kolejne zadanie - złapać dwóch gości, którzy za zawód obrali sobie podkładanie ładunków. Zlokalizuj ich dzięki GPS (biały i niebieski BOMBER) i aresztuj, po czym pojawi Ci się jeszcze jeden namiar w postaci WILD CAT DEN. Udaj się tam i chwilę porozglądaj, a dostaniesz wezwanie by wracać pod komisariat (biały namiar SARGE). Finito.

MISJA 10 - GRIM GARDE

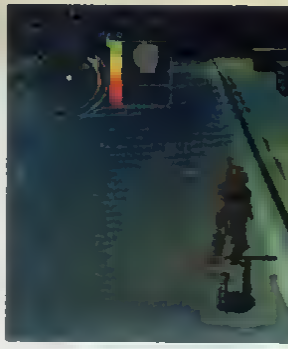
Tutaj trzeba zniszczyć dwa składy z narkotykami. Na początku masz trzy namiary na radarze: EXPLOSIVES (kolor czerwony) i dwukrotnie NARCOTIC STORES (niebieski i zielony). Kierując się tym pierwszym dotrzesz do składu ładunków wybuchowych (po drodze możesz natknąć się jeszcze na starą znajomą Gordansky). Weź je a dostaniesz od swoich info o pojawieniu się jednego z wyższych rangą gangsterów (GANG SUPERIOR, kolor czerwony). Znajdź go aresztuj a następnie poszukaj w sumie czterech przycisków porozmieszczanych na ścianach. Pierwszy z nich otworzy wyjście na ulicę (podnoszą się kraty), drugi kolejną metalową bramę. Przejdź przez nią i dojdziesz do trzeciego już przełącznika przy windzie. Okaże się jednak, że brak jest zasilania i winda nie ruszy. Za to na radarze masz nowy namiar POWER SWITCH (biały kolor). Udaj się tam zatem, przywróć zasilanie i teraz do windy (przy trzecim przełączniku). Wyjedziesz na górę, dalej po drabinie na sam szczyt. Teraz uważaj - na wprost jest jeszcze jedna winda, która powinna nadjechać po chwili (dobrze się rozglądnij). Poczekaj na nią i zjedź na dół. Tam wysadź w powietrze pierwszą partię narkotyków (tradycyjnie już kilka skrzynek). Po drabince idź dalej, trafisz do drugiego NARCOTIC STORE. Znów załóż ładunek, odczekaj chwilę i gotowe.

MISJA 11 - SEMTEX

Na radarze masz jedną lokalizację - trzeba odszukać Deeksa. Znajdź go i pogadaj, a da Ci namiar na nojakiego oficera Molko. Odszukaj i jego, zacznij rozmowę - pojawi się Roper. Od niego z kolei po krótkiej konwersacji dostaniesz strzelbę, którą oczywiście zabierz. Teraz idź za Roperem i po chwili rozpraw się wraz z nim z kilkoma napotkanymi gangsterami. Po zakończeniu jatki, Roper opowie Ci o Semtexie, który trzeba będzie zniszczyć. Masz go już dwukrotnie na radarze GPS. Idąc tym tropem znów odezwie się Roper, informując, że czeka na Ciebie z dodatkowym wyposażeniem. Na radarze masz już nową lokalizację ROPER EQUIP i jeśli chcesz, możesz go odszukać, zyskując przy tym całkiem sporo broni. Nie jest to w każdym razie konieczne do pomyślnego zakończenia misji. Kierując się namiarami SEMTEX po drodze załatwić trzeba co najmniej kilkudziesięciu gangsterów, a nawet jednego policjanta (chłop zdradził). Odszukaj obie beczki z Semtexem, po czym rozwal je (najlepiej pistoletem), pamiętając o zachowaniu bezpiecznej odległości.

MISJA 12 - COP KILLERS

Celem misji jest eskortowanie dostawcy w bezpieczne miejsce dwóch oficerów policji przetrzymywanych przez gang. GPS pokazuje dwa kierunki - SAFE ZONE, oraz JOHNSON. Udaj się w kierunku tego drugiego (trzeba się tam dostać po górnych kondygnacjach) i załatw wszystkich będących w pobliżu gangsterów. Krótka gadka z Johnsonem, po czym od tej chwili grać będziesz jako Roper. Gość jest nieco wolniejszy od Stem, ale wali z pukawek całkiem konkretnie. Na GPS masz nowy, zielony namiar BECK i tam właśnie się udaj. Uważając na miny znajdź drugiego oficera. Ten niestety jest ranny, więc trzeba go przenieść o własnych siłach. Kłopot w tym, że kiedy gościa niesiesz, nie możesz ani strzelać, ani skakać, więc gdy tylko na radarze zobaczysz wrogie postacie, postaw Becka z powrotem na ziemi, załatw bandytów i ponownie go zabierz. Do bazy trafisz po zielonym namiarze SAFE ZONE. Jeśli dojdziesz cało do tego punktu, ponownie grasz jako Carmen i zadanie masz identyczne jak przed chwilą - wrócić z Johnsonem bezpiecznie do bazy.



MISJA 13 - [illegible] OFFENSIVE

Misja wygląda na banalną, a jednak napsuć potrafi sporo krwi. Jej celem jest zmniejszenie wskaźnika przestępczości za sturlowych 80%, do zaledwie 10%. Odbywa się to poprzez aresztowanie lub zabijanie coraz to nowych przestępców. Pamiętaj tylko, że za ten pierwszy sposób gra odejmie Ci aż cztery procenty, za drugi tylko dwa.

MISJA 14 - PSYCHO PARK

Tutaj zniszczyć [illegible] wyeliminować lub aresztować wszystkich gangsterów. Kierując się GPS-em idź w kierunku jednego z trzech namiarów - PARK MURDERS. Tam, z w miarę bezpiecznej odległości, zlikwiduj trzech gangsterów, a pojawi się Roper. Podejdź do niego i po krótkiej gadce możecie (już wspólnie) ruszać dalej. Podążaj w kierunku FALCON GROUP, załatw kilku gości, po czym skieruj się w stronę trzeciej lokalizacji, czyli CONE PSYCHOTIC NUT. Znów trzeba wyeliminować kilku gangsterów, dzięki czemu na radarze pojawi się nowy kierunek - WILDCAT KINGPIN. Ten sam schemat - załatw paru gości i mamy następną zmianę na radarze. Tym razem pokazuje on STORM SQUAD 1. Sprawa jest prosta, to tylko jeden gangster, po zabiciu którego pojawi się lokalizacja STORM SQUAD 3 i jeszcze raz to samo - eliminacja jednego przeciwnika i kolejna zmiana na radarze (STORM SQUAD 2). Po załatwieniu i jego GPS pokaże kilka namiarów na nieco wyżej postawionych w gangu kolesi (CAT ELITE). Pozostaje tylko wszystkich ich zlikwidować.

MISJA 15 - THE FALLEN

Startując masz tylko jeden namiar GPS - miejsce zabójstwa (MURDER SCENE). Udaj się tam, pogadaj z gnieźnami, a w jednej ze wstawek powinieneś dostrzec na dachu pobliskiego budynku tajemniczego gościa. Idź tam zatem (po drabinach) i choć jego już nie będzie, to znajdziesz kolejne zwłoki oraz pierwszą z pięciu wskazówek, które masz w tej przydługawej misji znaleźć. Zejdź na dół i rozejrzyj się w pobliżu miejsca zbrodni - zwróć uwagę stojącą nieopodal kobietę. Podejdź do niej i pogadaj a na radarze pojawi się namiar pod którym znajdziesz tej męża - SCARPES COVE. Po dotarciu na miejsce będziesz świadkiem kolejnej zbrodni, ale i zdobędziesz następną wskazówkę. GPS wskazuje teraz DANCING FOOL CLUB i tam się udaj. Jeszcze jedno morderstwo, jeszcze jedna wskazówka i teraz już dwie lokalizacje na radarze - MYSTERIOUS MAN oraz DISTRESS CALL. Kierując się tą pierwszą spotkasz prawdziwego faceta w czerni. Załatw go i udaj się teraz w kierunku DISTRESS CALL. Tam pogadaj z czekającym gościem, a w czasie rozmowy ujrzysz na dachu jednego z budynków kolejnych dwóch "czarnych". Będziesz się teraz musiał do nich dostać. W tym celu odszukaj placyk z dwoma rzeźbami (patrz mieja MEDIA TROUBLE), obok którego jest drabina. Następnie cały czas w górę, gdzie trzeba załatwić owych dwóch facetów. Jeden z nich zostawi kolejny trop, a co za tym idzie będzie nowy namiar na radarze (PARK). Skieruj się tam i zakończ misję pozbawiając życia kolejnych kilku gangsterów.

MISJA 16 - STERN REVENGE

Ten etap jest stosunkowo prosty - grasz Roperem, a za zadanie masz ocalić Stern oraz kilkunastu zakładników. GPS pokazuje dwukrotnie HOSTAGES oraz GUNFIGHT - idź w kierunku tego pierwszego w kolorze niebieskim i załatw paru gangsterów, co ocali życie kilku cywilom. Teraz to samo w stosunku do namiaru w kolorze czerwonym. Następnie udaj się pod GUNFIGHT - znów krótka jatka i wybawienie D'aro (uważaj na wybuchające skrzynki, bo możesz zabić swoich - wal tylko do przeciwnika). Od tej chwili Stern będzie podążać za Tobą - udajcie się w stronę aktualnej lokalizacji na radarze czyli MONUMENT SQUARE. I po raz kolejny kilka trupów, uwolnienie zakładników, co zaowocuje jeszcze jednym na szczęście

już ostatnim namiarem GPS. Konkretnie jest to BANES CONVOY. Udaj się tam, po czym strzelaj do każdego ze stojących trzech vanów, dopóki nie wyskoczy kierowca. Wszystkich ich aresztuj lub zabij – zadanie wykonane.

MISJA 17 - TRANSMISSION TERMINATED

W misji tej masz dwa zadania - zniszczyć przekaźnik telewizyjny oraz ocalić zakładników. GPS pokazuje trzy cele: SNIPER, TRANSMITTER oraz METAL WORKS FACTORY. Najpierw kieruj się tym pierwszym, choć dotarcie na miejsce wcale nie będzie proste. Odszukaj stojącego wzdłuż jednej z bocznych uliczek (takiej bardzo ciasnej) żółtego vana. Przeciśnij się obok niego, a dotrzesz do miejsca ogrodzonego wysokimi kratami. Krótka konwersacja z właścicielem posesji: przejdź przez kraty zlikwiduj go albo aresztuj i teraz cały czas już do góry po skrzynkach i drabinach. Załatw Snipera, zyskasz tym sposobem M16 oraz kilka granatów. Wróć dokładnie w to samo miejsce z wysokimi kratami, skąd przed chwilą przyszedłeś - znajdziesz tam teraz dwa ładunki wybuchowe. Weź je i idź na ulicę. I tu zaczyna się cała zabawa - trzeba wyjść na centralny, największy budynek (ten z flagami amerykańskimi po bokach, prawie jak nasz Pałac Kultury, heh,) Zerkanie na GPS i namiar TRANSMITTER możesz sobie całkowicie teraz odpuścić, gdyż jest chwilowo bezużyteczny. Po zlokalizowaniu w centrum miasta tego olbrzyma, obejdź go dookoła, zwracając baczną uwagę na cztery jego rogi. Ustaw się przy każdym z nich plecami zwróconymi w linii prostej na ulicę - tylko naprzeciwko jednego z nich znajduje się wąska uliczka (po drugiej stronie jezdni) w pozostałych trzech przypadkach jest to tylko jednolita ściana bez możliwości przejścia. Wejdź zatem w tę uliczkę, załatw dwóch gości i wyskocz na jeden ze śmietników (jest przystawiony do ściany). Ze śmietnika podskocz do góry na dach pobliskiej budowli. Korzystając z licznych drabin i schodów skieruj się na samą górę. Tam znajdziesz linkę: chwyć się jej i zjedź na pobliski budynek. Po drabinie trafisz w pobliża drugiej linki. Zjedź po niej i jesteś na budynku sąsiadującym z docelowym. I znów cały czas do góry (drabinka, skok, drabinka, schody). Znajdziesz jeszcze jedną linkę - chwyć się jej, a zjedziesz na pobliski bliźniaczo podobny budynek. Nie chcę się powtarzać: ale znów trzeba iść cały czas do góry. Następna linka: prowadząca na szczęście już na docelowy budynek (uff!...) Teraz masz spory kawałek do przejścia na coraz to wyższe kondygnacje (po drabinach). Po drodze trzeba jeszcze będzie załatwić kolejnego facetu w czerni, a następnie na samym szczycie z olbrzymią anteną założyć ładunek i odsunąć się poza pole zasięgu wybuchu. Zejdź o jedną kondygnację, tym razem już w dół. Jest tam linka, po której bezpiecznie zsuniesz się wprost na ulicę. Spójrz na GPS - ostatni namiar to METAL WORK FACTORY. Kieruje się nim trafisz na kilku gimnazy, stojących przed nieco oddaloną, sporą metalową bramą. Zagadaj do któregoś z nich, po czym idź w kierunku bramy. Gościo przyjdą Ci z pomocą, otwierając wejście i likwidując coraz to nowych gangsterów. Lukając ciągle na radar przejdź przez otwarte drzwi, zlikwiduj gangsterów i jednego "w czerni", uważając by nawet włos nie spadł z głowy zakładnikom. Po ich uwolnieniu skieruj się schodami na wyższe piętro i odszukaj pokój z jeszcze jednym zakładnikiem (trzeba przejść przez jedne z otwartych drzwi). Załatw bandytów, po czym możesz odetchnąć z ulgą - Level Completed.

MISJA 18 - ESTATE OF EMERGENCY

Twoim celem jest teraz wyłączenie systemu alarmowego oraz aresztowanie głównego przeciwnika, niejakiego Bane a. Zaczynasz z jedną lokalizacją na radarze - OVERRIDE SWITCH i kierując się nią odszukaj drabinę prowadzącą przez żywopłot (zbadaj dokładnie teren wokół posesji a trafisz bez problemu). Przejdź przez niego a następnie przeskocz nad umieszczonym przy ziemi czujnikiem (w przypadku gdy na niego wejdziesz, niewiele ze Stem zostaje). Teraz skręć w pierwszą w lewo i wyjdź po drugiej drabince - dostaniesz się na mur otaczający posesję. Jeszcze raz w lewo i kieruj się tą drogą aż do momentu w którym będziesz mógł zeskoczyć z muru na teren posiadłości. Lukając na radar GPS dotrzesz w rejon całkiem niezłego basenu, pod drodze przeskakując przy okazji nad następną "wybuchową" pułapką. Tuż obok znajdziesz pomieszczenie strzeżone przez dwóch gangsterów – wejdź do niego i wyłącz przyciskiem na ścianie systemy alarmowe. Pojawił się nowy namiar na radarze - MAIN BUILDING. Dojście do budynku jest banalne, lecz na miejscu czeka Cię (po krótkiej gadce z Bane em) przykra niespodzianka - Stem zostanie pojmana. Ruszysz jej na odsiecz ponownie grając Roperem. Na radarze masz dwie nakładające się na siebie lokalizacje, czyli DARCI oraz MAIN BUILDING. Sprawa jest prosta - idź tą samą drogą, co grając kilka minut wcześniej jako Stem. Załatw gangsterów, uwolnij naszą bohaterkę, po czym z krótkiej wstawki dowiesz się, że Bane jest na korcie tenisowym i zamierza nawiać helikopterem. Masz trzy minuty na dotarcie do niego (namiar GATEWAY CHOPPER). Na miejscu wyeliminuj wszelkich bandziorów i aresztuj Bane a (ARESZTUJ, nie zabijaj!)

MISJA 19 - SEEK, SNEAK n SEIZE

GPS pokazuje jeden namiar: CONFIDENTAL FILE. Kierując się nim odszukaj przełącznik na ścianie, otwierający pobliską bramę. Przejdź przez nią i teraz cały czas lukając na radar wejdź przez otwarte drzwi do jednego z budynków. Tam łatwo trafisz do małego pokoju, gdzie znajduje się dysk, którego odnalezienie i odstawienie jest celem tej misji (notabene ten cały dysk wygląda jak książka.) Po chwili zgłosi się Roper, że już czeka na Ciebie na ulicy w szarym vanie. Oczywiście masz już lokalizację na radarze (ROPER) udaj się więc tam czym prędzej tą samą drogą, która wcześniej przyszedłeś. Podejdź do furgonetki i sprawa załatwiona.

MISJA 20 - TARGET UC

W misji tej musisz zniszczyć pociski umieszczone w trzech rakietach, należących do terrorystów. Na radarze masz cztery cele – trzykrotnie WARHEAD oraz SUPPLIES. Kieruj się tym ostatnim, dzięki czemu znajdziesz pierwszy ładunek wybuchowy. Teraz pędem udaj się pod dowolny (jeden z trzech) cel oznaczonych właśnie jako WARHEAD. W jego pobliżu szybko zostaniesz wykryty przez wroga, a jeden z gangsterów natychmiast pobiegnie uruchomić system startu rakiety - za wszelką cenę musisz go zatrzymać i mu to uniemożliwić. Najlepszym rozwiązaniem jest "wślizg" i szybkie aresztowanie. Następnie podłóż pod rakietę ładunek i odejdź na bezpieczną odległość - jedną trzecią zadania masz z głowy. Po wybuchu rozejrzyj się dookoła, a w obrębie maksymalnie kilkudziesięciu metrów znajdziesz drugi, nieodzowny ładunek wybuchowy. Gdy już go zdobędziesz, kieruj się kolejnym namiarem GPS, na jeden z dwóch pozostałych celów. I znów ten sam schemat - nie pozwól gościom na odpalenie rakiety, podłóż ładunek,odsuńcie ostatnie już materiały wybuchowy i biegnij zniszczyć trzecią, ostatnią rakietę.

MISJA 21 - HEADLINE HOSTAGE

W początkowej fazie tego etapu ogranicza Cię czas - masz zaledwie dwie minuty na odnalezienie porwanej przez gangsterów dobrze już znanej reporter Gordansky (kobieta wiecznie ma kłopoty, heh)..GPS wskazuje miejsce jej pobytu i z trafieniem do celu nie ma żadnych problemów (najpierw trzeba przejść przez otwartą bramę, dalej po drabinie i później cały czas po schodach). Załatw pilnujących ją gości, po czym udaj się (już wraz z Gordansky) w kierunku nowej lokalizacji sygnalizowanej przez radar: czyli SAFE ZONE. Uważaj na porozstawiane gęsto miny, by przypadkiem eskortowana reporterka 'przez przypadek' nie wyleciała w powietrze. Najprostszym ale i zarazem najskuteczniejszym sposobem pozbycia się tego problemu jest ich zniszczenie: ot choćby strzałem z pistoletu (ofkoz z zachowaniem bezpiecznej odległości). Po krótkiej wędrówce trafisz w miejsce, gdzie na ścianie znajdują się dwa czerwone przełączniki. Przestaw pierwszy z nich i cofnij się nieco do tyłu - brama prowadząca prosto na ulicę stoi otworem. Teraz pozostaje już tylko odszukać stojącą nieopodal furgonetkę, wsiąść do niej, oraz cieszyć japę z powodu ukończenia kolejnej misji.)

GPS wskazuje jeden kierunek: BRICK ROAD CORNER. Udaj się tam a po chwili dotrzesz do dwóch leżących trupów. W tym momencie zaatakuje Cię grupka gangsterów, po zlikwidowaniu których ujrzysz jakąś olbrzymią i demolującą miasto maszkarę. I teraz pojawia się problem - trzeba diabelstwo zlikwidować, a broni jak na lekarstwo. Nic to: amunicji szukaj w różnych zaułkach odchodzących od głównej ulicy, ale przede wszystkim zlokalizuj metalową, sporych rozmiarów bramę. Ta na szczęście jest otwarta, więc przejdź przez nią i wciskając kolejno trzy przełączniki na ścianach (otwierające coraz to kolejne bramy) dotrzesz do miejsca, w którym zdobędziesz całkiem pokaźny arsenał. Teraz kierując się namiarem BAALROG wróć w okolice potwora i ładuj w niego ile wlezie, stosując serię uników. Najlepsze są granaty (dobrze wycelowane), ale pistolet też udziela.

MISJA 22 - DAY OF RECKONING

Ostateczna potyczka z Bane em, w misji tej masz bowiem wreszcie go zlikwidować i ocalić przy okazji życie kilku cywilom. To drugie zadanie wykonasz już na samym początku: grając Roperem - GPS pokazuje Ci trzy miejsca gdzie leżą ranni: musisz więc do nich kolejno dotrzeć i przenieść w bezpieczne miejsca (POLICE MEDICS na radarze). Istotne też jest, że masz ściśle określony czas na załczenie tego etapu: więc każda sekunda jest tutaj na wagę złota. Po udanym odstawieniu owych trzech cywili, rozpoczynasz zabawę jako Stem. Udając się w kierunku jaki pokazuje teraz GPS (nie zapomnij wziąć leżącego tuż obok miejsca startu ładunku wybuchowego!) czyli: FUEL RESERVOIR i dwukrotnie FUEL PUMP, trafisz na przełącznik umieszczony na ścianie. Przestaw go i kiruj teraz na prawo: tam gdzie teoretycznie jest czarna przepaść. Po kilku sekundach przyjedzie platforma, na którą wskocz: dojedź do końca i zeskocz na półkę po prawej. Załatw gościa, który tam się znajduje: a następnie NIE skacz dalej po kolejnych półkach skalnych (chociaż aż się o to proszę) tylko obróć się w lewo a dostrzeżesz jeszcze jedną "jeżdżącą" platformę. Poczekaj aż się przybliży maksymalnie: wskocz na nią i jedź do końca. Tam załatw dwóch kolejnych gangsterów i idź cały czas prosto. Po prawej zobaczysz Bane a: ale że chwilowo nic mu nie możesz zrobić: skieruj się w stronę pobliskich schodów. Czeka na nich kolejny facet w czerni. Załatw gościa i kieruj się teraz namiarem FUEL PUMP 1. Dojdziesz dzięki niemu do przełącznika (przy okazji trzeba wyeliminować jeszcze jednego 'czarnego' i kilkunastu zwykłych gangsterów) który oczywiście uruchom. Teraz skieruj się w stronę FUEL PUMP 2 i powtórz dokładnie te same czynności. Następnie kierując się namiarem FUEL RESERVOIR zlokalizuj owy zbiornik paliwa, podłóż jak najbliżej niego ładunek wybuchowy i zmykaj jak najdalej. Nastąpi wybuch i od tego momentu masz zaledwie minutę na powrót do Ropera i reszty policjantów czekających w punkcie zaznaczonym już na radarze. Wracasz tą samą drogą, którą wcześniej przyszedłeś, najważniejsze jednak jest, byś robił to maksymalnie szybko. Po udanej próbie zobaczysz już tylko wdowiszową śmierć Bane a i napisy końcowe - niniejszym ukończyłeś właśnie URBAN CHAOS.

SHVA

Witam wylewnie i zapraszam tym razem na ucztę zwaną SYPHON FILTER bo niema innych słów opisujących tę grę. Takej dawki adrenaliny i tak sensownie poukładanej strzelaniny z elementami przygody na próżno szukać. Równo dwadzieścia jeden miejl pełnych napięcia, nerwowego obgryzania uszu i wachlowania podpaskami. Dwadzieścia jeden, moi drodzy, to oczko i wygrana. I to się zgadza, bo ten kto sobie sprezentuje ten tytuł jest wygrany. Czekają go długie godziny naprawdę niezłej zabawy. Tryb snajperski też oczywiście jest ! A propos trybu snajperskiego, nie wiecie czasem jak przekonać moją panią do zakupu automatu snajperskiego (koszt ok. 30 000 zł)? Ona chce jakieś lodówki i pralki, ale ja tych gier zupełnie nie znam. Zresztą na co komu lodówka? Mama mi zawsze mówiła, żebym jadł świeże pożywienie, a nie jakieś świniowate mrożonki. A jeśli chodzi o pranie, to też bez sensu, wystarczy przecież kupić nowe rzeczy! Ja tych kobiet zupełnie nie kumam.. Żeby się chociaż tę lodówkę dało podłączyć do telewizora.

GARŚĆ RUCHOLOGICZNA:

▲ podskok, wspięcie się wyżej, przeładowanie broni, otwarcie drzwi, przełączanie przycisków, używanie przedmiotów

● przewrót w przód (zwany również fikołem), a z kierunkiem - turlanie się na boki

✕ przykucnięcie, chodzenie (gdy przytrzymasz), schodzenie na niższe platformy (bez skoku)

■ użycie aktualnie wybranej broni

SELECT ..... zmiana broni

START ..... wejście do menu

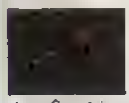
R1 ..... trackowanie (autonamierzanie) celu

L1 ..... celowanie samodzielne

R2, L2 ..... strafing, czyli poruszanie się bokiem odpowiednio w prawą i lewą stronę

ARSENAŁ:

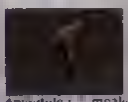
Nóż wojskowy Ta broń amerykańskich marines została stworzona do walki wręcz. Używaj, gdy chcesz cicho wyeliminować przeciwnika.



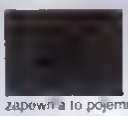
Pistolet z tłumikiem (9mm) Standardowa wojskowa broń przyboczna, doskonała w walce na krótki dystans. Śmiertelnie niebezpieczna w rękach wytrenowanego strzelca.

Pistolet .45 Półautomatyczny, z dużą siłą powstrzymujący zapędy przeciwnika.

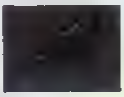
Karabin bojowy M-16 Standardowa jednostka uzbrojenia wojskowych USA. Lekka, celna i łatwa w użyciu, wystrzeliwująca kule o małym kalibrze.



Pistolet maszynowy G-18 60 pocisków wystrzeliwanych na sekundę czyną z tej maszynki najbardziej śmiertelną z możliwych. Szybkostrzelność okupimy jednak "pustomagazynkowością".



Pistolet maszynowy SIZ-2 Stworzony do zaprowadzania porządku w krytycznych sytuacjach. Naboje, co ciekawe, ułożone są w magazynku poprzecznie do lufy - zapewnia to pojemność magazynka potrzebną do wystrzelania plutonu.

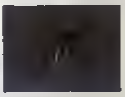


Pistolet maszynowy HK-5 Ulubiona broń oddziałów specjalnych i terrorystów. Istnieją ponad 23 odmiany tej broni, niektóre nawet z tłumikiem.

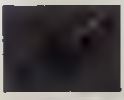
Strzelba kal.12: Ta wersja posiada zwiększoną celność i minimalizuje rozrzut na odległości do 16 metrów. Przeznaczona głównie dla policji.

Strzelba szybkostrzelna UAS-12: Przeznaczona do walki z wieloma przeciwnikami jednocześnie. Podczas jej konstruowania nie przejmowano się specjalnie rozrzutem.

Karabin bojowy PK-102 Jedna z odmian popularnego systemu Kałasznikowa. Łatwa do ukrycia, przez co zyskała popularność wśród terrorystów.



Karabin bojowy K3G4 Duża szybkostrzelność i kule pokryte teflonem, umożliwiające przestrzelenie się przez większość kamizelek czynią z tej broni trudne do zlekceważenia urządzenie.

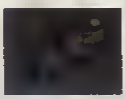


Karabin snajperski H11 Pełny automat łączący doskonałą celność z dużą szybkostrzelnością.

Karabin snajperski Tłumiony karabin wyposażony w cyfrową lunetę umożliwiającą rozpoznawanie ludzkich celów, wraz z podaniem ich słabych punktów.

Karabin z noktowizorem Bardzo celny model, zaprojektowany do rażenia celów z dużego dystansu, bez obawy o wykrycie stanowiska strzelca. Dołączone do niego tłumik i noktowizor typu SVDN2.

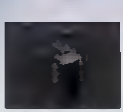
Kusza Cichsza niż broń z tłumikiem, wystrzeliwuje bełty nasycone szybko działającym narkotykiem, zdolnym zabić gdy trafi w głowę. Laserowy system celowania ułatwia zadanie.



Tazer ręczny Broń obezwładniająca dostarcza pechowcowi 60 000 volt celnych wrażeń, powalając go błyskawicznie. Jedyną wadą jest konieczność zbliżenia się do ofiary.

Tazer pneumatyczny: Zasilany sprężonym dwutlenkiem węgla, wystrzeliwuje druty z przesyłką 500 000 volt. Jeśli chcesz możesz po zaaplikowaniu elektrod spalić ofiarę.

Granat zapalający: Po wybuchu, rozlewa łatwopalną mieszaninę na trzy metry od miejsca eksplozji natychmiast ją z resztą zapalając. To co miało nieszczęście znaleźć się w tym obszarze - płonie.



Granat paraliżujący Pozbawia przytomności każdego kto znajdzie się w zasięgu jego działania. Eliminuje z walki oprzytomniałych, nawet po zażyciu przez nich antidotum – na co najmniej kwadrans.

Wyrzutnik granatów M-76 Śmiercionośny jednostrzałowiec, używany w Wietnamie. Wystrzeliwuje pociski kalibru 40 mm, zawierające ponad trzysta odłamków, rozbiegających po wybuchu na ponad dziesięć metrów. Zasięg do 300 m

Ładunek wybuchowy C-4 Słynny plastik, ładunek w pełni formowalny o konsystencji plasteliny. Wystarczy tylko podłączyć zapalnik, by cieszyć się eksplozją.

Wyrzutnik gazu łzawiącego Strzela małymi ładunkami zawierającymi gaz łzawiący. Warto go stosować w sytuacjach, gdy nie chcemy zostawiać za sobą stosu trupów

COLORADO, USA: ROCKY MOUNTAINS

Zadania:

1. **Znajdź Chance'a**
2. **Znajdź urządzenie do wykrywania C-130**
3. **Wykorzystaj je do odnalezienia transportu**

Lecąc na spadochronie skręć nieco w prawo, w kierunku czerwonej racy latającej na ziemi, spotkasz tam jednego ze swych żołnierzy (ma złamaną nogę). Drugiego za swych ludzi spotkasz przy wejściu do jaskini (koleyna raca) - wywole on Chance'a krótkofalówką. Spójrz na mapę znajdziesz na niej zaznaczone miejsce w którym przebywa zguba, idź tam. Tunelem poprowadzi Cię dwóch żołnierzyków kiedy z niego wyjdziecie skieruj się do koleynej jaskini na wprost gdzie stoi koleyna dwójka. U wylotu korytarza stoi Chance krótka rozmowa i od tej pory musisz już na siebie uważać. Pojawili się przeciwnicy. Dostałeś też nowe rozkazy, masz wspiąć się na jakąś górkę by odebrać wiadomość. Jakaś górka została zaznaczona na mapie, a droga do niej wiedzie z powrotem. A więc wracamy. Biegnij przez jaskinię i nie oglądaj się za siebie, pośpiech wskazany o tyle, że przeciwnik zaczął walić w nas granatami. Dzięki temu zawale się korytarz, odcinając drogę tym kretynom. Po wyjściu z korytarza skieruj się w prawo, wespnij się na górę i wbiegnij w przejście między skałami (zaznaczone świecą dymną) - to jedyna droga do miejsca, w którym masz odebrać wiadomość. Pilnuje go czwórka żołnierzy, możesz ich zabić (nie polecany) albo wykiwać - decyzja należy do Ciebie. Wespnij się na skałę i użyj transpondera. Ponieważ przejście przez jaskinię zostało zasypane, musisz przerąbać sobie przejście przy użyciu C-4. Materiał znajdziesz w nowym miejscu oznaczonym na mapce, a konkretnie przy gostku ze złamaną szlepą. Przeszkadzać Ci będą (ale krótko) goście w kominiarkach. Czas wydostać się z tego obszaru. Wysadź przejście zasypane wcześniej przez wybuchy granatów (przy korytarzu za którym znalazłeś Chance'a). Otworzy to drogę do wolności, na której jednak zaczyna padać deszcz spadochroniarzy, ale Ty akurat masz parasol ochronny zwany M-16. Wyjście masz oznaczone na mapce, więc w drogę. Przeskocz przez wodospad, zabij białych głupoli i do pieczary. Z niej w następny lodowy korytarzyk i wyjdziesz na małą polankę. Tu czeka Cię pierwszy poważniejszy zgryz - snajperzy. Jedna kula w łeb i wracasz do ostatniego Checkpointu... Leć w prawo i schowaj się za skałą. Po niej wdrap się na górę i spróbuj załatwić pierwszego z dwóch gnoi head shotem. W tors nie ma co celować bo mają kamizelki. Możesz również wziąć granaty z pudła stojącego na skale i drani nimi poczęstować - tak jest łatwiej. Gdy ich wykończysz biegnij mostkiem w prawo, zabierz snajperowi H11 - nie będzie mu już potrzebny. Kiedy będziesz chciał już opuścić teren działań zatrzymają Cię wrzaski Twych ludzi. Musisz osłonić ich ogniem z świeżo zdobytej broni H11 (ma celownik optyczny). Gdy tego dokonasz i ponownie dotrzesz do wyjścia skończysz misję.

COLORADO, USA: BAZA LOTNICZA MCKENZIE

Zadania

1. **Znajdź zastrzyk adrenalinowy**
2. **Znajdź swój uniform wojskowy**
3. **Uciekaj ze strzeżonego kompleksu**

Niewiele zostało Ci energii. Pamiętaj o tym, że za dwie minuty stracisz przytomność, jeśli nie wstrzykniesz sobie wcześniej adrenaliniki. Zastrzyk znajdziesz w pomieszczeniu oznaczonym na mapce by się tam dostać, odczekaj chwilę, aż strażnik odejdzie (nie wolno Ci go zabić, ani dać się mu zauważyć). Wtedy wyjdź z celi i skręć w prawo. Gdy dojdziesz do końca korytarza usłyszysz rozmowę - Ci co rozmawiają, blokują wejście do pokoju z zastrzykiem. Odczekaj więc chwilę i cofnij się nieco w korytarzu, w którym jesteś. Sprawi to że pozostaniesz niezauważony. Wbiegnij do pokoju i weź zastrzyk - zatrzyma to licznik czasu. Po wyjściu z pomieszczenia leć w lewo do końca korytarza, tu jeszcze raz skręć w lewo (uwaga na strażnika) i zatrzymaj się przy rogu. Spójrz w którą stronę zwrócony jest spacerujący strażnik. Gdy się odwróci będziesz mógł podążyć za nim, aż do otwartych drzwi do pokoju po lewej. Weneckie lustro odsunie się ukazując przejście, gdy użyjesz przycisku umieszczonego po prawej stronie lustra. Przejdź do drugiej salki. Wychodząc z niej skieruj się najpierw w prawo i natychmiast w lewo, tak jak wcześniej zatrzymaj się na rogu i dostosuj się do strażnika. Schowaj się we wnęce po prawej i posłuchaj jego rozmowy ze stróżem. Żołnierz wkrótce zniknie w drzwiach, a Ty schyl się i przejdź tak obok stróżówki. Za nią skręć w prawo i po wejściu do pomieszczenia skieruj się w lewo do szafek z ubraniami - tam znajdziesz swój uniform. Gdy się już przebierzesz, odkryjesz z radością że przybyło Ci nieco sprzętu, w tym tazer, którego nie omieszkasz od razu wypróbować na strażniku. Jak się już wyłoży, przełącz znajdujący się na ścianie przycisk - otworzy on drzwi, za którymi zniknął wcześniej kolega stróża, musisz dotrzeć tam dość szybko inaczej drzwi zamkną się, odcinając Ci drogę. Po przejściu przez nie, natychmiast schowaj się we wnęce z lewej. Już bowiem nadchodzi żołnierzyk. Poczekaj, aż dojdzie do Ciebie i poczęstuj go prądem, zabierz jego M-16. To już ostatnia prosta, ale wcale nie najprostsza. Wykończ spacerowicza, gdy będzie odwrócony tyłem i idź do końca. Tu, dość nieoczekiwanie, pomoże Ci strażnik.

COLORADO, USA: AUTOSTRADA 70

Zadanie

1. **Dotrzyj do miejsca katastrofy C-130**

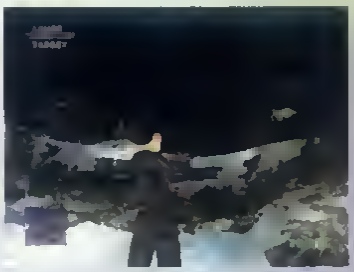
Odklasz Chance'owi swoją broń i musisz zdobyć nową. W tym celu wykorzystaj to, że uwaga wojaków skupiła się na Twoim towarzyszu i wykończ ich cichutko nożem (tego ostatniego na skale musisz jednak zastrzelić.) Zdobędziesz pistolet i M-16 tak uzbrojony możesz wejść do tunelu. Na wnęce z prawej zobaczysz drzwi prowadzą one do słowni i małego pokoiku gdzie znajdziesz kometkę. Wracaj i leć za Chance'em, nieźle strzela więc nie marnuj niepotrzebnie amunicji. Z tyłu ciężarówki znajdziesz ekwipunek. Kiedy dobiegniecie do następnej, dowiesz się, że macie kłopoty, a będą nimi jak zwykle głupkowaci żołnierze w kamizelkach kuloodpornych - na szczęście nie są odporne i gdy je potraktować ze znalezionego gdzieś miotacza, to łajnie się dymią. Zawartość także. Najpierw tych z przodu, później odwróć się PRAWĄ STRONĄ do tyłu i wykończ następnych, a następnie popraw raz jeszcze z przodu. Pozbierzaj pozostałość po stekach (kamizelka, strzelba i dużo amunicji do M-16) i ruszaj do wyjścia z tunelu. Pilnuje go tylko jeden strażnik (tak się przynajmniej na początku wydaje), jeśli jednak ktoś Cię zauważy wypełzają od razu snajperzy i nieszczęście gotowe. Przedostań się do tunelu numer 2, tam we wnęce po prawej masz drzwi bronione przez strażnika którego najlepiej załatwić nożem. Za drzwiami kryje się kolejny generator mocy - za chwilę tu wrócimy, ale z granatami. Chance czeka na Ciebie przy ciężarówce, drogi dalej bronią dwa transportery opancerzone. By je ominąć, musisz w jakiś sposób wyłączyć światło. Gdy nagle zostaniecie zaskoczeni przez wroga, Chance podda się umożliwiając tym samym Tobie dotarcie do umieszczonych z tyłu ciężarówki granatów. Zabierzej je i wracaj do generatora, wrzuć tam granat i uzbrojony w piękny zielony nokiwizor leć uwolnić kolegę. Transportery mogą Ci już teraz nakukać, ludzie także. Pamiętaj o tym by pozbierać amunicję.

COLORADO, USA: MOST GÓRSKI I-70

Zadania

1. **Znajdź "cichą" broń**
2. **Wyeliminuj bezgłośnie dowódcę**
3. **Rozbrój podłożona na moście ładunki**
4. **Dostań się na miejsce katastrofy samolotu**

Dostań się z prawej strony na brzeg mostu i zawiśnij na nim na rękach. Omiń w ten sposób dowódcę i jego żołnierzyka, wespnij się z powrotem na most po drugiej stronie jeepa. Uważaj na patrol koło samochodu dalej, unikając ich musisz zabrać z tyłu ciężarówki granaty i z nimi lecieć z powrotem do dowódcy. Ponieważ jeden z granatów jest gazowy, nie narobi zbyt dużo hałasu, a zlikwiduje commandera. Zlikwiduje też czas widoczny u dołu ekranu. Już się nie musisz spieszyć. Przejdź przez betonową



barierkę zabezpieczającą most z lewej strony i nie spadnij poziom niżej. Opuść się na platformę poniżej i nożem wykończ strażnika klęczącego przy ładunku, dezaktywuj ładunek. Pozostały Ci jeszcze trzy więc wskocz na kładkę wyżej i środkowym pomostem leć w lewo. Dojdź do filara po lewej, wskocz jeszcze wyżej i jeszcze raz, złapiesz się betonowej części mostu - po niej przedostań się na kładkę z widocznym następnym ładunkiem (oczywiście rozbrój go). Jeśli zeskoczysz niżej, ujrzysz strażnika stojącego po lewej, tego załatw snajperką. By wspiąć się na górę musisz przejść na drugą stronę mostu po platformach dostaniesz się na górę (na wysokości ciężarówki z patrolem) ale nie właź całkiem na most, tylko trzymając się krawędzi (a jesteś teraz z prawej strony mostu) przedostań się na przedostatnie kładki międzyprzęsłowe. Tu szybciutko wymierz za snajpery do strażnika na dole z prawej i załatw go musowo strzałem w głowę. O K. Dół czysty. Położenie ładunków masz zaznaczone na podręcznym radarku jako dwie niebieskie kropy. Pozostaje tylko się nimi zająć. Gdy rozbroisz ostatni z nich, wdrap się z powrotem na most i sprawdź, co też tam pozostało jeszcze do wykonania. Dostaliśmy dodatkowe zadanie uratowania dwóch jeńców trzymanych pod bronią w tunelu. Nie musisz już obawiać się wykrycia, więc po prostu wyjdź i załatw białasów. Wejdź do tunelu. Przy samochodach zobaczysz dwóch klęczących jeńców, strażnik po prawej stoi nieruchomo, wymierz w jego głowę i poczekaj. Gdy drugi za strażników wlezie Ci w celownik, strzel a zabijesz obydwu jednym strzałem. Ale jazda! Możesz zabrać kamizeleczki pozostałe po dwóch nieboszkach, [illegible] jeńcy będą Cię teraz [illegible] ale Ty [illegible] by [illegible] się nie stało. Pierwszy transport przeciwników potraktuj z granatu, a to co pozostanie wykończ strzałem w głowę

wę. Ta sama historia powtórzy się przy drugim i trzecim transporcie. Dobiegnij do końca tunelu.

COLORADO, USA: BAZA LOTNICZA MCKENZIE

Zadania
1. Znajdź "cichą" broń
2. Odwróć uwagę by dostać się do windy
3. Zdobądź częstotliwość transponderów
4. Ukradnij helikopter

Skorzystaj z osłony liści i podłącz żołnierzyka do prądu (oczywiście gdy pożegna się już z dowódcą). Idź prosto w prawo i na zakręcie w lewo. Na placyku skontaktujesz się z Teresą i dostaniesz nowe zadanie - zdobyć informacje od Holmana. Użyj tazera na strażniku przy ciężarówce po lewej (wyczekaj aż się odwróci), z tyłu ciężarówki zabierz karabinek snajperski. Teraz zajmij się gościem z prawej strony (ale niezbyt brutalnie) i idź wąskim przesmykiem między budynkami. Po przybudówce wespnij się na dach, rozejrzyj się, widzisz ciężarówkę? Zeskocz na jej dach i stąd na ziemię. W korytarzu za ciężarówką stoi dwóch z policji wojskowej, jeden z nich usłyszy Cię i polityguje się sprawdzić jakie było źródło dziwnego dźwięku, właśnie przezeń usłyszanego. Zaczekaj aż zniknie za samochodem, wejdź w korytarz, w którym stoi ten bardziej lenwy i po skrzynkach dostań się za jego plecy. Tu użyj wiadomego narzędzia (ale nie noża) i zajmij się tym służbistą (wciąż krąży). Wróć do pierwszego wstrząśniętego i idź korytarzykiem z pudłami. Tuż za rogiem usłyszysz miłą pogawędkę Falkana i Morgana, przerwaną brutalnie przez strażnika. Głupek pójdzie w Twoją stronę, więc schowaj się w najbliższej niszy i przekaż mu elektryczne pozdrowienia. Idź do miejsca gdzie odbył się dialog - dostaniesz nowe zadanie. Masz wyeliminować pilota agencji i pokrzyżować jej plany.

By [illegible] prawo i dotrzyj do [illegible] z przełącznikiem z prawej, wewnątrz pomieszczenia wykonasz dwa ostatnie rozkazy. Za bramą jest krótki korytarz wiodący do hangaru z samolotem. Podbiegnij do maszyny i pogrzeb przy niej, zastrzel też ze swej cichej broni pilota stojącego przy kabinie. Pogawędkę z Teresą przerwie Ci nadejście następnego kapownika, musisz go ukpić zanim znajdzie ciało. Wracaj do bramy i niespodzianka przy skrzynkach czeka na Ciebie para łatusów potraktuj ich prądem. Skieruj się, omijając skrzynie, w prawo za ciężarówę omiń promień światła za szperacza i szlaban. Poczekaj, aż nadjedzie samochód i biegnij w jego "cieniu" w ten sposób ominiesz dwójkę wojskowych "policajów" - biegnąc dalej wykiwasz następnego. Kiedy go miniesz obejdź ciężarówkę (bo tym razem strażnik pokazał się i [illegible] drugiej strony) i pakuj się do korytarza. Dojdziesz do pustkowiskiego (chodzi o ludzi) hangaru z ciężarówką wydostań się z niego - właśnie masz jedyną okazję by dorwać Holmana. Wróć z miejsca w którym się właśnie znalazłeś do hangaru. Wykończ tazerem strażnika i zabierz się w korytarzu ze Holmana. Wróć do pustego hangaru, miń go i wejdź w przejście za ciężarówką, schowaj się za skrzyniami i przywitaj się tazerem ze strażą. Na placu w ten sam sposób załatw następnego, ale tu musisz już uważać na światła. Te[illegible] się co ciężarówki, odpal silnik i zmuszaj [illegible] się przy [illegible] po lewej stronie. Ciężarówka odjedzie nieco do tyłu i zatrzyma się na pobliskiej ścianie, zwracając tym samym uwagę dwójki tłumoków stojących dotychczas przy drzwiach windy. Wejdźmy tam zatem. Za bramą możesz iść w lewo, by posłuchać co też ciekawego ma do powiedzenia Morgan, ale tak naprawdę to musisz iść w prawo - do windy. Na górze leć w lewo, dwa zakręty i natkniesz się na gościa stojącego za mapą. Do ukpienia. Drugi stoi po lewej od windy, więc wróć tą samą drogą co przyleciałeś i wyślij w objęcia Morfeusza i jego Asa kotki dwa. Też zresztą szaro-bure. Transponder masz przy mapie, wszystko co teraz musisz zrobić, to ukraść ten helikopter i wyrywać stąd do wszystkich diabłów. Zjedź windą na dół i leć korytarzem prosto, załatw prądem strażnika i snajperkę Kaufmanna. Właź do helikoptera i pełny odlot.

COLORADO, USA: POCIĄG UNITED PACIFIC 101

Zadania
1. Dostań się do lokomotywy i zatrzymaj pociąg

No, tu nie ma się co zbytnio rozpisywać. Tytułem wyjaśnienia powiem jedynie, że gościu w helikopterze (Archer) bardzo chce nas zabić, bo jeśli mu się to nie uda, zabić będzie go chciał jego szef. Clear? No to leć brachu do przodu i eliminuj te wrogie jednostki. A odwróć się czasem za siebie, bo Ci stamtąd ktoś przywali. Gostków w kamizelkach tradycyjnie już żegnamy przez strzał w głowę. Uwagą szczególną zaś obdarzamy brzydali z granatami. W ten sposób załatwiamy całą obstawę, ostatni zaś z nich rozwala jakąś cysternę, co sprawia, że podobnie jak Lian przed chwilą, teraz i my mamy chwilę odlotu.

COLORADO, USA: POCIĄG UNITED PACIFIC 101

Zadania
1. Dostań się do pierwszego wagonu i zatrzymaj pociąg

Ta sama sytuacja co poprzednio, tylko na końcu drogi znajduje się świeżo rozwalony most (Archer się stara), ale jakimś cudem znajdzie się tam i Lian. Wesoło wskoczymy do helikoptera i w drogę.

COLORADO, USA: STREFA KATASTROFY C-130

Zadania
1. Znajdź dysk z danymi, znajdujący się w ogonie samolotu

Najpierw wykończ dwóch opancerzonych po zęby wojaków, radzę użyć doczołowo snajperki. Tuż przy nich leży skrzynka z kamizelką (jeśli jej potrzebujesz). Para następnych maniaków czeka na Ciebie przy dziobie samolotu - nie musisz załatwiać ich tazerem. Dokładnie za szczątkami dziobu stoi facio z granatami - tego musisz się pozbyć najpierw, drugi jest po prawej stronie dziobu. Idąc dalej dotrzesz do skrzydła samolotu i z pewną taką nieśmiałością zabierzesz karabin snajperski z tłumikiem. Odbij teraz bratku w lewo. Wszędzie walają się szczątki nieszczęsnego C-130 i właściwie to nawet jest zabawne, za nie jesteś na tym cmentarzysku sam. Trójka niedoszłych snajperów dołącza do załogi samolotu w śpiewniku o aniołkach, a synek z materiałami wybuchowymi poznaje smak swej własnej krwi (bo strzelasz mu dokładnie w usta). Tym razem skręcamy ku widocznemu wystającemu spod ziemi ogonowi samolotu (czyli w prawo). Za nim, z jego lewej strony leży skrzynka z M-79, więc się poczęstuj. Pudło z danymi znajduje się tuż przy podstawie ogona, gdy je weźmiesz, wyskoczy na Ciebie jeszcze jeden kretyn, ale słabiutki. Przywitaj się też grzecznie Archer. Twój stary druh. A właściwie to na razie tylko jego ludzie i od razu się pożegnają. Spieszą się na mszę. Niedobrze tylko, że to sami snajperzy, są z nimi kłopoty, bo jak już przyczaują, to nie ma bata. Trzech następnych to jest drugi, choć nieco mniejszy, zgryz w grze, ale w końcu padną. Ta sama sytuacja jest z gośćmi obsługującymi granatnik, a w chwilę później ze snajperami usadowionymi po prawej stronie drogi. Uff, jesteśmy teraz przy tym polemanym skrzydle. Biegnij szybko w prawo, do dziobu maszyny i zastrzel Archera ważącego niezgrabnie na śmigłowcu, dzięki ma nasz dysk z danymi. Koniec dysku pierwszego.

NOWY YORK, USA: PHARCOM EXPO CENTER

Zadania
1. Odzyskaj dysk z danymi od Morgana
2. Odwróć uwagę straży

Najpierw zajmiemy się dwójeczką przy schodach, później po przejściu ciemnego korytarza zdejmiesz czwórkę pozostałych czekających na Ciebie przy bramie z napisem "Ancient Greece". Wejdź na pochyłnię i w pomieszczeniu za skrzyniami skręć w prawo. Strzel w siatkę zabezpieczającą kanał wentylacyjny i wejdź do niego. Kanał zaprowadzi Cię do wentylatora, przy nim skręcisz w prawo i tak będziesz sobie pełzał aż do wyjścia z kanału. Skręć tu w prawo i zajmij się cymbałem krótki korytarzyk przemierzamy "na zielono" i załatwiamy gościa z maszynówką, tuż za nim leży pudło z kamizelką. Droga skręca w lewo, pozbieraj grzecznie amunicję po nieżywych bolkach i spójrz na krajobraz księżycowy w sali po lewej. Jeśli chcesz, możesz wspiąć się na platformę i wleźć do otworu wentylacyjnego (ale musisz przestrzelić siatkę), zresztą "chcesz" to za mocno powiedziane. Musisz, innej drogi nie ma. Kanał wentylacyjny do którego wlazłamy ma jedną fajną cechę - trudno się w nim zgubić. Omijamy dwie pierwsze kratki które pomimo przestrzelenia nie chcą nas wypuścić. Przy drugiej z nich wyciągamy naszą śliczną kuszę i strzelamy raz do strażnika (byle nie w głowę, bo go zabijamy), wywal się, a my spokojnie wychodzimy następną kratką z kanału. Tuż po tym, jak zejdziesz, przy łazicym pojawi się dwóch jego kolesiów. Zostanie jeden i to w dodatku odwrócony do Ciebie tyłem, więc załatw go prądem. Drugi poleci wezwać dowódcę i wyraźnie widać, że potrzebuje Twojej pomocy, bo kończą mu się baterie w krótkofalówce. Potrzyc mu trochę prądu i wdrap się na skrzynie z prawej strony sali z pomarańczowym płachem. Strzel z kuszy do strażola na dole, okaże się, że panował jakieś drzwi. Zajrzyjmy więc tam, po prawej masz dwóch GI-ów, jeden z nich ułożenie przy szafce, drugi pójdzie na obchód, a gdy się tylko odwróci, załatw tazerem jednego po drugim. W szafce, przy której klęczał strażnik znajdziesz GIRLIE MAG. Jedyna droga prowadzi w lewo, do pomieszczenia z rozłożoną rakietą. Po lewej za skrzyniami stoi GI (prąd przydatny), drugi z nich patroluje teren na balkonie powyżej - tego z kolei lepiej jest ukpić z kuszy. Po pudłach wdrapujemy się na dolną część rakiety i przeskakujemy na balkon w miejscu, gdzie dynda napis WARNING. Stąd biegniemy w prawo, strzelamy w pobliską kratkę i ponownie wdrapujemy się do kanału. Wywal nas do miejsca z obracającymi się trzema wentylatorami, dowiesz się tu, że masz przedostać się na starochińską okazyczę. Wdrap się na półkę wyżej i załatw pająca z granatami. Uciszyć trzeba też drugiego stojącego za kratą, w skrzynce przed kratą są granaty, a z prawej masz ułożony ostatnio sposób podróży (tylko sobie przestrzel wejście). Wyjdziesz na rozchodzący się w dwóch kierunkach korytarz. Jeśli pójdziesz prosto dotrzesz do balkonika z agentem (kamizelka), idąc drugą odnogą znajdziesz się w dużej sali z piramidą. Zastrzel agentów i po skrzynkach przedostań się na dół. Po lewej stronie masz przejście, przejdź się na tazer, bo inaczej zabiesz strażnika, za kolumną z lewej

stoi jeszcze jeden. Między dwoma słupami jest doskonałe miejsce, by podłożyć posiadany przez nas C-4. Teraz wdrap się na skrzynię stojącą w rogu z prawej strony nali i strzel w kratkę wentylacyjnego kanału. Wespnij się tam przedostaniesz się do pomieszczenia z dwoma agentami. Jest tu taz drugi otwór, więc idziemy dalej. Tu czeka nas niespodzianka w postaci granatów wrzucanych do otworów wentylacyjnych. Trzeba poczekać aż wybuchnie i czołgać się jak najszybciej dalej. Wychodzimy na plecy dwóm członkom armii, ale zasypiają na nasz widok. Ten co stał niżej, zasłonił przejście dalej. Droga prowadzi w lewo. Ulżyj dwóch strażników i wejdź po pochyłni na górę z prawej strony masz kanał wentylacyjny. Zaprowadzi Cię do pomieszczenia z trzema GI, musisz ich unieszkodliwić. Z lewej od wyjścia z kanału jest korytarz prowadzący do sali z kamiennymi blokami przypominającymi Stonehenge. Tu zmierzysz się z trójką agentów - gdy ich pokonasz, wespnij się po małym kamieniu na większe i przeskakuj po nich do kratki wentylacyjnej.

PHARCOM EXPO CENTER, NOWY YORK: WYSTAWA STAROŻYTNYCH CHIN

Zadania

1. Powstrzymaj Morgana przed zniszczeniem muzeum

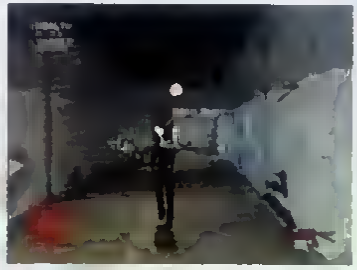
Zeskocz z daszku. Ponieważ Morgan zgłupiał na tyle, by wysadzać w powietrze muzeum potrzebujesz trochę pomocy. Objawi się ona pod postacią Teresy, która natychmiast zajmie się pierwszym podłożonym ładunkiem. Ty masz dbać o to, by jej się nic nie stało. Pierwszy brzydal wyleci z wyjścia naprzeciw daszku, na którym staliście, więc dobrze by było, gdybyś wyszedł mu na powitanie. Po drodze zupełnie niechcący Morgan zaktywuje drugą bombę. Ty zawołasz towarzyszkę, ona przyleci rozbrajać następny ładunek, a Ty będziesz osłaniał jej plecy. Gdy go rozbroi, wrócicie na główny plac i pójdziecie przejściem w lewo. Kolejna bomba. I tak do czasu, aż nie zagonicie imć Morgana na główny plac. Tam czeka Cię (jako Logana oczywiście) dość trudna próba przeżycia kilkudziesięciu sekund z miotającym granatami Morganiątkiem. Tyle bowiem potrzebuje czasu Teresa na unieszkodliwienie wszystkich ładunków. Kiedy już jej się uda, czas Morgana dobiegnie końca. Tak jak i ta misja.

MOSKWA, REPUBLIKA ROSJI: KLUB 32

Zadania

1. Złap Gregorowa

Wykończ wszystkich ceilków na dyskotece. Zeskocz na dół z balkonu i wyjdź z sali, gdy będziesz dobiegać do zakrętu po lewej, wyskoczy na Ciebie kolaż z granatem i spróbuje położyć jednym strzałem. Dalsza podróż prowadzi przez jeszcze paru takich zapaleńców, więc trzeba ich nieco ostudzić. Po lewej masz zejście do baru, za jego ladą czeka gościu uzbrojony w pistolecik. Dwóch następnych chowa się po bokach, ale headshoty załatwią sprawę (H nie ma nic o "cumshotach?") - uwaga na frajera ze strzelbą, który pojawia się za naszymi plecami. Schodzimy tym razem w prawo (po przejściu przez bar) załatwiamy gościa ze strzelbą, celującego na nas z niecierpliwością. Wspinamy się do otworu wentylacyjnego na wprost i kanałem docieramy do pomieszczenia z dwoma bandytami (radzę ich sprzątnąć dość szybko, bo inaczej dostaniemy wybuchowy prezent). Korytarzykiem na dół, gdzie usłyszymy wezwanie do poddania się, na szczęście skierowane na tyłko do nas. Pomóżmy stojącej przy wyjściu milicji i wykończmy ostrzeliwujących się typów. Nie próbuj jednak strzelać do milicjantów - to przerywa misję. Przy wasie (tam gdzie stał trzeci brzydal) jest przejącznik. Odsłoni on tajne przejście do kotłowni, schodzimy i idziemy w lewo. Tuż za rogiem czeka trzech goryli. Mniejsz loty i wykończysz dwóch następnych. Kolejne mięso stoi tuż za rogiem po prawej, jeden przy zejściu, drugi po lewej. Schodzimy do piwnic i uwaga na gościa z granatami. Wejdźmy w zaułek, w którym się schował (przy dobrej passie sam w siebie wsadzi granatem). Trochę dalej za nim jest skrzynka z granatami, a my lecimy w drugą stronę, do dwóji głupków ze strzelbami. Za nimi korytarz odbija w prawo na jakąś dyskotekową salkę. Gdy tam wejdziemy, rzucą się na nas trzej tancerze, a do tańca zagra gościu z erkaemem. Szczególną uwagę poświęcamy trąbie na górze, za względu na



rodzaj podarunków jakimi nas co chwila obdarza. Gdy ich sprzątniemy, wdrapujemy się po kolumnie na górę i załatwiamy gościa w reżyserce, za nim jest zejście na dół. Dwóch złych po przeciwnej stronie pomieszczenia, po lewej od wejścia leży policjant z PK-102, broń mu się już nie przyda. Tam gdzie wcześniej stała dwójka (a konkretnie na lewo od tego miejsca) stoją dwaj policjanci. Przebiegnij im przed nosem i leć do toalety naprzeciw. Tu skręć w lewo i załtucz siedzącego gnoja.

MOSKWA, REPUBLIKA ROSJI: OBSZAR PRZEMYSŁOWY

Zadania

1. Schwytaj Gregorowa

Z miejsca, w którym stoisz, udaj się w prawo. Jeden taki z granatami u góry i dwóch za spluwami czekają tuż za rogiem. Wcześniej ujrzysz ginącą moskiewską milicję. Tunel z dwójką goryli i Sam Gregorow, który na Twój widok zabierze nogi za pas. Znaleźliśmy się na skrzyżowaniu, po prawej masz zaporę milicyjną, razem z resztą z milicjantami, którzy zajęci są "rozmową" z gościem w barze. Korzystając z ich odwróconej uwagi przypiekamy ich tazerem, zabijamy agenta z baru, a z radiowozu zabieramy wyrzutnik gazu łzawiącego. Wracając zobaczymy efektowne zderzenie aut, które oszczędzi nam kłopotu ze strzelaniem, idziemy prosto trzymając się lewej strony ulicy (snajper). Zdejmijmy go i jego kolesia z materiałami rozrywkowymi, pozostanie po nich NIGHTVISION RIFLE - niezłe cudo! Idziemy dalej. Chomba, znów policja i znów chcą byś się poddał. Potraktuj ich z wyrzutni gazu (jest taka, jak na "Terminatorze 2"). Najpierw tego przy niebieskim aucie, później tego na dachu po prawej. Następni pojawią się, gdy dojdziesz do skrzyżowania, radzę celnie strzelać, ciężko będzie ich później pokonać tazerem a zabić nie wolno. Gdy już będą spali, wejdź w blokowaną przez nich uliczkę. Gregorow będzie próbował odstrzelić Ci głowę, ale jak się dobrze schowasz, to nic się nie stanie. Bandyta ucieknie za róg, więc rusz za nim. Zobaczysz go na szczycie schodów pożarowych, kiedy do niego ruszysz, usłyszysz jak za Tobą startuje samochód - i to wprost na Ciebie. Biegnij bez oglądania i schowaj się we wnęce pod balkonem, na którym stał Gregorow. Dziad podniósł drabinę, więc wespnij się na pionący już teraz samochód - z niego przedostaniesz się na daszek budynku. Skręć w lewo, kolejny daszek do sforsowania i znowu skręć w lewo, przeskocz odstęp między budynkami i przedstaw się kolesiom na partarze z prawej. Są z milicji, więc żadnych granatów. Przeskocz po prostu na drugą stronę i natychmiast skręcaj w prawo, gdy spadniesz, zakosami kicaj w lewo. Inaczej dostanie Cię milicja. Kiedy znajdziesz się przy belce, ruszą na Ciebie dwa auta, chwyć się belki i przeczekaj. Gdy przejadą, leć dalej. Gregorow po raz kolejny będzie chciał Cię zabić, wskocz więc do wnęki po prawej. Zbieg pobiegnie dalej, siedząc go uważaj na gościa z granatami, siedzącego na dachu po lewej. Ulica zaprowadzi Cię do Twojej zguby, ale on ponownie będzie próbował szczęścia. Po prostu ukryj się za samochodem. Cel wbiegnie w uliczkę po prawej, a Ty chowając się za autami (dla odmiany stojącymi po stronie lewej) przegoń go aż do parku. Sam też tam wbiegnij.

MOSKWA, REPUBLIKA ROSJI: PARK WOLKOWA

Zadania

1. Schwytać Gregorowa

Jeśli Ci ucieknie, stracisz szansę znalezienia antidotum na wirus Syphon Filter. Oznacza to również, że nie wolno Ci Gregorowa zabić - póki nie udoskonalono technik rozmawiania ze zmarłymi, znacznie lepiej udają się dialogi z żywymi (najlepiej ludźmi). Trudno poświęćmy się. Wykończ dwójkę goryli przy bramie, zabierając ich broń i amunicję. Twój znajomy dalej próbuje Cię zabić (jak z resztą każdy w tej grze), więc schowaj się za drzewo. Musisz przedostać się do fontanny, zza której strzela. Niedoszły zabójca przejdzie przez bramę. Ty za nim. Agentów stojących Ci na drodze pozabijaj. Tych na końcu ścieżki wykończ snajperką, idź ścieżką na dół. Tu nareszcie przyda się snajpera na podczerwień. Przekradnij się naokoło i wykończ młotków. Skieruj się na południe. Podbiegnij do placyku, ale na razie na niego nie wlaź. Gregorow rozwali światła i ucieknie. Gdy się nieco oddali, podążaj za nim dyskretnie. Zastrzel bydlę czekające na Ciebie i zabierz jego amunicję. Pozostałych musisz szybko wykończyć lekiem docelowym, do inaczej to oni Ci go zaaplikują. Idź wzdłuż północnej części ogrodzenia, wykańczając po drodze agentów. Idź przed siebie, skręć w prawo w dół. Na mostku ponownie zostaniesz zastakowany. Celownik, głowa, cyngiel to właściwa kombinacja i następny do ćwiczeń - w sumie jest ich trzech. Jeśli będziesz się posuwał do przodu powoli, wyjdą pojedynczo, ale zawsze możesz załatwić całą trójkę granatem. Teraz już możesz przejść przez mostek, idź ścieżką do góry.

MOSKWA, REPUBLIKA ROSJI: PARK WOLKOWA

Zadania

1. Złap Gregorowa żywego

Jeśli pozostał Ci jeszcze jakiś nabój w wyrzutni gazu łzawiącego, jesteś w domu. Po prostu strzel nim w miota, co to go goniłeś przez całą Moskwę. W przeciwnym wypadku będziesz zmuszony pogasić wszystkie światła w parku, najlepiej przy pomocy pilota zwanego pistoletem. Wtedy przejdziesz na nokiówkę, a Gregorow przejdzie na g***owię i będziesz go mógł podamażyć tazerem.

SYBERIA, REPUBLIKA ROSJI: WIĘZIENIE ALJIR

Zadania

1. Wyłącz zasilanie w więzieniu
2. Uratuj Gregorowa

No i w końcu wylądowaliśmy w więzieniu, dobrze że chociaż pod prysznicem. Przebiegnij przez niego. Za rogiem usłyszysz rozmowę na temat skazańca, wykorzystaj fakt, że strażnik odwrócił się do ciebie plecami i (nie, nie oglądaj go!) .. przekradnij się do korytarza w prawo. Trochę spaceru i skręć w prawo do pokoju z radiem stojącym beaczelnie na stole. Idąc w głąb korytarzykiem dostaniemy nowe zadanie do wypełnienia. Mamy pomóc jakiejś więźniarce, więc najlepiej zacząć od frajera stojącego do nas plecami. Wracamy na główny korytarz (mijamy pokój z radiem) i skręcamy w prawo. Tu przy pomocy kuszy usypiamy stojącego za rogiem strażnika i katującą więźniarkę kobietę. OK, zadanie wykonane. Idziemy teraz w lewo. Strażnik wyłączy z przecznicy po lewej, zostanie potraktowany prądem. Wejdźmy tam, skąd przyszedł. Celi po prawej, obszar spacerowy poniżej z lewej [illegible] rogiem zobaczysz dwóch kapowników. Odczekaj aż ten dalszy sobie pójdzie a za tym drugim wejdź do celi (albo tam na niego poczekaj). Gdy go obezwładniasz wyłaź z celi (poczekaj aż drugi Czesław się odwróci) i leć w [illegible] do [illegible] pary.

strażników. Po krótkiej ich pogawędce ustawią się bokiem do Ciebie wymarzona pozycja dla kogoś kto chce pozostać niezauważonym. Ciekawe dlaczego usunięto banerkę? Zawiesnij na rękach i omiń gaduły. Wespnij się z powrotem gdy poczujesz że dalej już nie dasz rady. Przejdź przez drzwi zobaczysz zabawę w więziennego berka. Te co uciekają to Twój drugi dobry uczynek - masz jej pomóc. Po prostu idź za goniącymi to biedactwo i strzel jednemu i drugiemu w tyłek. Teraz zawróć i skręć do przejścia po lewej. Zobaczysz jak dwóch kolków zjeżdża windą. Użyj windy (zjedziesz na dół) kiedy dotrzesz do skrzyżowania winda nieoczekiwanie wjedzie na górę. a w korytarzu po prawej pojawi się dwóch strażników. Pierwszego z nich musisz powlić kuszą, z drugim poradzisz już sobie laserem. Trzeci z nich stoi w korytarzu z którego wyszła dwójka. Uśpić. Idąc naprzód dotrzesz do miejsca strzeżonego kamerami. Za kratą dodatkowo siedzi jeszcze jakaś zawodniczka. Przywita się ona ze strażnikiem Grigorijem, który te następnie (jak tylko do nas podejdzie) przywita się i z nami. Żeby mu nie utrudniać życia, zaczekamy na niego po prawej stronie bramy. kiedy przejdzie przepuszczamy go. z rozmowy wynika, że i tak przyjdzie dopiero jutro. Usypiamy [illegible] następnego srakatę i korzy-

[illegible] stamy usypiamy się też ich kolaszą. Przy koniecznie przestawiamy prawe dźwignia. czekamy aż przybiegnie strażnik, po czym wysyłamy go w objęcia Morleusza. Przekradamy się do korytarzu którym przybiegł. Po lewej stronie będzie przejście ze strażnikiem. Do snu z nim i korytarzem dalej. Wkrótce skręć w prawo. Unieszkodliw strażnika i biegnij w prawo do głównego wyłącznika prądu (czerwona dźwignia z lewej).

SYBERIA, REPUBLIKA BOSJI: WIĘZIENIE ALJIR

Zadania
1. Znajdź Gregorowa
2. Detrzyj na miejsce ewakuacji

Wykończ czwórkę strażników i leć do korytarzyka z lewej strony. Trzech przeszkadzaczy rozstawionych na balkonach naprzeciwko musi zniknąć z szeregu żyjących. to samo tyczy się cwaniaka z lewej. Znajdziesz tam korytarzyk. schodząc nim w dół zastrzelisz dwójkę z ochrony. idź po schodach i zajmij się pozostałymi. na dole skręć w lewo. Przez małe czerwone drzwiczki wydostań się na plac. zestrzel gnoi na dachach i leć po schodach do budynku. Kiedy na nie wleziesz, pojawią się kolejni strażnicy. Zabić! Wejdź do budynku. unieszkodliw strażnika w korytarzu i idź. aż znajdziesz się w pokoju pełnym cel. tu skontaktujesz się z Gabe. Zestrzel parę wbiegających miśków. idź północnym korytarzem. aż do sali egzekucyjnej - właśnie znalazłeś Gregorowa. Zastrzel gnoja za sobą i dwóch kolejnych przybyłych. by wykończyć Gregorowa. Skieruj się na północ. korytarzem do pokoju wypełnionego przez straż. Wiesz co robić. Dołączy do Ciebie Jurij. Zastrzel strażnika, który czeka na Ciebie dalej. jeśli potrzebujesz - ma kamizelkę. Idąc dalej zobaczysz strażników wykańczających więźniów. Pomóż im (więźniom, nie strażnikom), to opa[illegible] sytuację. Idź do drzwi. Kiedy Jurij [illegible] zawróci. rób co mówi. ma granat dymny znaleziony przy martwym strażniku. Rzuci go i jesteście zmuszeni przebiec do następnych pomieszczeń. Brama strażnicza jest zamknięta. ale to nic - strzel w zamek i droga wolna. Wbiegnij do większego pokoju i popatrz, jak więźniarki zajmują się swymi oprawcami. Dotrzyj tam. gdzie przed chwilą stali. Dostaniesz rozkaz, by unieszkodliwić rozszalałych więźniów. Zawróć do miejsca, gdzie przestrzeliłeś zamek i leć w prawo. Zastrzel więźnia-pochodnię biegnącego na Ciebie. tazerem załatw strażnika i zabierz wyrzutnik gazu. Z tym stuflem wróć do niepasłusznych pentancjanuszy i pokaż im. jak to działa. Zadanie wypełnione. Skieruj się teraz na północ. Oczyść przejście z wrogich elementów (kamizelki. amunicja) i wracaj po Gregorowa. Teraz w dół korytarzem. Twój koleś zajmie się strażą, zanim zdążą nawet kwiknąć. Zanim dójrzesz do drzwi. będziesz zmuszony zająć się jeszcze paroma głupolami. Teraz już możesz przez nie przejść. Zastrzel strażnika przy szperaczu, potem rozstrzelaj sam szperacz. Idąc przy zachodniej ścianie dotrzesz do następnego świetlika z obstawą - ale tym razem go nie zabijaj. Wykończ za to dwóch strażników na dole i biegnij jak wszyscy diabli. strzelając do gostków stojących na wyższym poziomie. Gregorow razem z Tobą dostanie się do małego wejścia. W pomieszczeniu przesuń wyłącznik i jedź windą na górę. Tam po prostu biegnij i strzelaj.

NOWY YORK, USA: LABORATORIUM BIOLOGICZNE AGENCJI

Zadania
1. Przeszukaj oprogramowanie zabezpieczające
2. Odzyskaj skwipunek
3. Zainstaluj modem komórkowy
4. Zsyntezuj szczepionkę

Wyjdź drzwiami z prawej i ruszaj do przejścia z napisem A3. przy końcu korytarza skręć ponownie w prawo. a następnie w lewo. Krótka liczona scenka z brzydalem. Wejdź do drzwi A3, od tej pory masz poruszać się WOLNO (przytrzymaj "X"), żeby nie zwracać na siebie uwagi. Idź rampą do góry. Tam skręć w prawo. odwróć się też od strażnika, by nie rozpoznał Twojej facjaty. Po lewej będziesz miał kamerę. Pójdziesz drogą wyłożoną skrzynkami. nie patrz krawaciarzom w twarze, to dojdziesz do drzwi A1 (będą po prawej). Za nimi skręć w lewo, idź cały czas korytarzem. omiń agenta, a z leżanki przy końcu korytarz zabierz nóż. Wypróbuj go od razu na klencie za Tobą. to zdobędziesz G10. Wracaj do leżanki i idź w prawo. wkrótce skontaktujesz się z Teresą. Idź dalej do drzwi A1. miń je i wejdź w mniejsze po prawej stronie. Tam skręć w lewo. za przepierzeniem stoi komputer - użyj go. Wyjdź z pokoiku drzwiami naprzeciw terminala. skręć w prawo i dostaniesz się znowu do korytarza z leżanką. Dojdź do miejsca, w którym odebrałeś pierwszą wiadomość od Teresy - uprzednio zamknięte drzwi teraz się otworzą. Zostaniesz odkażony. Wyjdź i załatw strażnika (ma K3G4). skręć w prawo w lewo, aż dojdziesz do pomieszczenia z naukowcem. Zobaczy Twoją twarz i ukląknie grzecznie w rogu. Podejdź do komputera i użyj go. W szafkach po lewej znajdziesz swój sprzęt. Wyłaź z pokoju i idź w prawo, do głównej hali. Tam uzbrój się w broń z tłumikiem i wykończ obydwu strażników. Gdy to zrobiesz, dostaniesz nowe zadanie - znaleźć Chance'a. Wespnij się na górę. przy drzwiach, przy których leży strażnik dostaniesz nowa wieści od Tereski. Idź prosto, w lewo i do drzwi po prawej. Za nimi prosto. używając na kamerze scrambiera, który masz w ekwipunku. Idź na dół, na końcu przejścia skręć w lewo do drzwi A2. W połowie drogi koleś stwierdzi że znalazł antidotum na Syphon Filter. Przejdź przez drzwi A3 i skręć w prawo - do A4. Na końcu korytarza skręć w prawo, poczekaj aż otworzą się drzwi i zastrzel strażnika. Zawróć i idź prosto, gdy dojdziesz do końca korytarza skieruj się w prawo - w kierunku skrzyń. Zastrzel gościa w garniturze, skręć w prawo i unieszkodliw scramblerem kamerę. Idź w lewo, na końcu korytarza masz otwór wentylacyjny (przestrzel siatkę) do którego się wdrapiesz. Kanałem przedostaniesz się do biura Gershena. tam weźmiesz go jako zakładnika. Uzbrój się teraz w tazer pneumatyczny. Wyprzedź nieco Gershona i spal tazerem naukowca czekającego za rogiem. Gershon łaskawie doprowadzi Cię do pewnych drzwi. Za nimi klęknie przy ścianie, Ty uzbrój się w modem i ruszaj do terminala komputerowego. gdzie zainstalujesz modem. Gdy skończysz transmisję. czeka Cię rozprawa z trójką snajperów. Gdy ich rozwalisz, pojawią się jeszcze dwaj. po czym skontaktujesz się z Tobą Teresa. Wyjdź tą samą drogą. którą przylazłeś z Gershonem. Idź teraz do pomieszczenia, gdzie siedzi uwięziony Ramirez (to ten kretyn w klatce). pamiętasz drzwi przy których leżał zabity przez Ciebie strażnik, e których na razie nie dało się otworzyć? No to już się da. Przejście doprowadza Cię do drzwi B1. Przejdź przez nie. powystrzelaj szybko obsługę i wbiegnij na

rampę prowadzącą do oszklonego pomieszczenia. Naciśnij znajdujący się na zewnątrz przycisk - biała wewnątrz zostanie potraktowany gazem. Właśnie znalazłeś Chance'a. Odwróć się. wbiegnij na górę do drzwi i za nimi do bramy A2. zabij strażnika. Przejdź przez następne drzwi i. Pokaz wirusa na żywo. idź w prawo. masz stąd lepszy widok na doktorka. zdejmij go. Zeskocz na dół. idź korytarzykiem z napisem B3 - na jego końcu jest otwór wentylacyjny - wdrap się tam. Dostaniesz się do gabinetu doktora Heng Su. Zastrzel go przez kratkę i leć do drzwi za którymi znikła Elsa.

NOWY JORK, USA: LABORATOBIUM BIOLOGICZNE AGENCJI

Zadania
1. Uciekniż z laboratorium

Po pierwsze odejdź od komputerów; żołnierz, który do Ciebie strzela. sam się wysadzi w powietrze. W skrzyni znajdziesz wyciszony HK-11. Biegnij do pomieszczenia na wprost, po lewej masz otwór wentylacyjny. strzel w niego i właź do kanału - przedostaniesz się na korytarz. Natychmiast biegiem w prawo. po plecach już depczą Ci żołnierze, w lewo i jeszcze raz w lewo. znowu w lewo i tu skręć dla odmiany w prawo - w kierunku drzwi A3. Tuż przed nimi odbij w prawo do małego pomieszczenia, gdzie przestrzelisz kratkę wentylacyjną i po stole wdrapiesz się do kanału. Gdy drogę zagradza Ci wentylator, skręć w lewo do chłodni. Za rogiem po lewej masz kolejną kratę - dostań się do kanału. Wydziesz z niego w pomieszczeniu z komputerem (możesz go rozwalić. umilknie syrena). Leć za komputer. kolejny kanał wentylacyjny - wiesz co zrobić. Gdy z niego wyskoczysz, leć w prawo. omiń dwie opancerzone pierdoły i skręć do drzwi z lewej. Następne przejście to drzwi w głębi pomieszczenia po prawej. Wychodzą na korytarz. na końcu skręcisz w lewo, przez rozwalone drzwi ominiesz strażnika i schowasz się za rogiem we wnęce po prawej. Stamtąd zrobisz szybki wypad dalej. jest tam drugi rycerz od siedmiu boleści. Strzel w kratę po prawej i spróbuj się tam przedostać. Na końcu tunelu spadniesz, ale złap się wejścia do następnego tunelu (nacząj zmieli Cię wentylator). ten zawiedzie Cię do cell z Ramirezem. Ten już jednak odwalił kitę. Zabierz M-79 ze skrzyni po prawej - to jedyna broń zdolna zrobić krzywdę tym pajacom. Zastrzel całą trójkę i właź na górę do miejsca gdzie mryga czerwone światło. Siedzi tam jeszcze dwóch blaszaków. Wejdź do tego korytarza i zobaczysz przejście po lewej (oczywiście brzęczące przez nietykalnego). Dojdziesz do dużej sali z komputerem pośrodku. naciśnij trójkąt. a Gabe wypowie coś w rodzaju "nie ma łatwo". A teraz lepiej szybko się odwróć i załatw gościa za Tobą. Po lewej znajduje się windą.

DOKOŃCZENIE NA STRONIE 110

Witam niezwykle wylewnie i zapraszam do przejścia CRUSADERa - gry, która byłaby zwykłą miernotą, gdyby nie dodano do niej elementu RPG. I to w całkiem sporej ilości. W "Krzyżowcu" znajdziecie miecz i magię żywcem wyjętą z najlepszych produkcji 3DO, a jeśli dodać do tego zadanie, która jak dobrze napisana książka potrafią przykuć uwagę na długie godziny, to otrzymacie produkt co najmniej godny uwagi. Poniższa solucja jak zwykle nie ma ambicji odebrania Wam całej zabawy, podaje jedynie dość przystępnie sposób jej ukończenia. Mam nadzieję, że powstałe w ten sposób luki w opisie z radością i zapałem wypełnicie sami. A jak odkryjecie coś naprawdę fajnego (ale nie to, że gostek umie machać mieczem), zawsze możecie podesłać mi maila i wyczynem się pochwalić. No to do roboty.

KLAWISZOLOGIA:

Podstawy:

▲ ..... użycie czaru
● ..... blok
X ..... atak
■ ..... atak wybraną bronią
R1 ..... użycie wybranego eliksiru
R2 ..... celowanie (widok z oczu)
L1 ..... przełączenie na drugą, wybraną przez nas broń (zwykle Exploding Gem lub Throwing Axe)
L2 ... (przytrzymać) Drake chodzi zamiast biegać

SELECT:

Po przyciśnięciu tego guziczka otwiera się przed nami możliwość wyboru rzeczy z ekwipunku lub magii i tak

▲ ..... zaklęcie
● ..... tarcze
X ..... eliksiry i inne takie
■ ..... broń

Dodatkowo, gdy na ekranie wyboru eliksirów przyciśniemy raz jeszcze 'X' to będziemy mogli wybrać rodzaj magii, która ma otoczyć naszą broń (nieco później w grze).

START:

Poza tym, za pauzuje grę, kryje jeszcze parę innych ciekawostek.

1. **Character:** Zawiera pięć podmenu, wszystkie dotyczące charakterystyk naszego bohatera.

Statistic ..... poziom doświadczenia, złoto, życie, mana, siła, celność oraz wynik
Spells ..... informacje o posiadanej magii, jej siła i sposobie działania
Weapons ..... info o posiadanej broni, jej siła i szybkości
Items ..... tu znajdziemy zebrane wcześniej gemy, rzeczy z questów i dowiemy się ile mamy złota
Armor ..... opisano tu rodzaj noszonej przez nas zbroi i tarczy, a także klasę jej odporności na atak fizyczny i magiczny

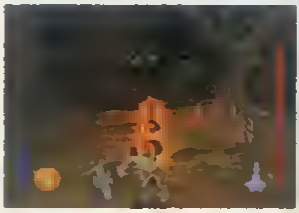
2. **Quests:** Jeśli nie bardzo wiesz, co masz robić - zajrzyj tu, to Ci się rozjaśni.
3. **Score:** Wynik Twego majtania mieczem - ilość zabitych przeciwników, przełożona na punkty.
4. **Settings:** Opcje gry.
5 i 6. Nowa gra i odegranie stanu z karty.

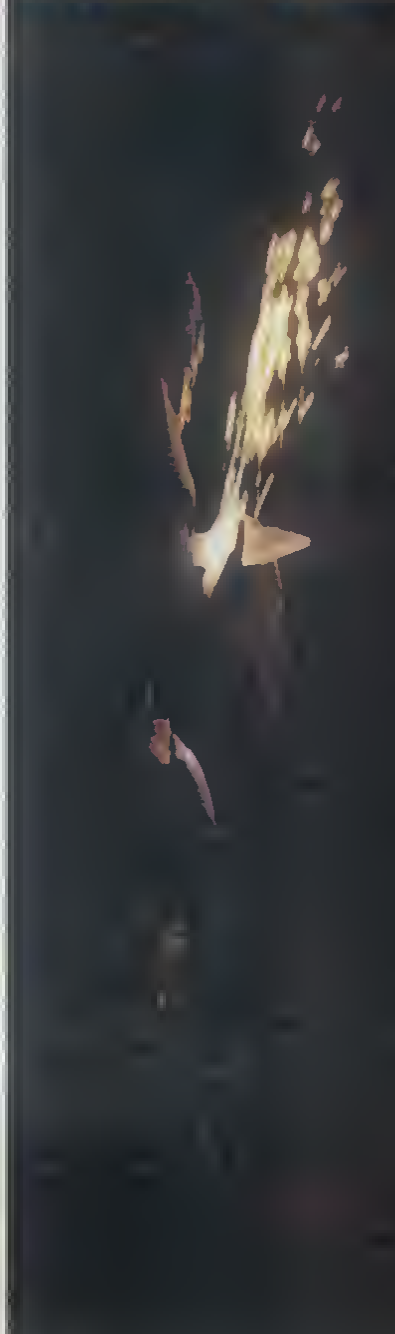
Zanim zaczniecie grać, wiedzcie, że podczas używania broni rośnie Wasze doświadczenie, i tak Longsword, który na początku nie jest zbyt imponujący jeśli chodzi o zadawane obrażenia i szybkość, później zmienia się w istną maszynę do zabijania (ja miałem damage na powerful, a speed był very fast). Warto więc wybrać jedną z "uszkadzaczek", na swoją ulubioną i ćwiczyć się w niej. Podobna sytuacja jest z magią - im częściej używasz danego czaru, tym bardziej będzie on efektywny (większa moc, zwiększone pole rażenia, dłuższy czas działania itp.). Stopień zaawansowania w korzystaniu zarówno z zaklęć, jak i broni jest określony osobnym poziomem i niezależny od levelu Drake'a.

I na koniec jedna podpowiedź - jeżeli jesteś w sklepie i zastanawiasz się w jaki ciężkodziabły sposób kupić coś od tego zas. nego sprzedawcy, nie waląc go przy tym po mordzie młotkiem, to wiedz, że wystarczy "zwykłe" przejście w tryb celowania (przytrzymaj R2) i nakierowanie celownika na obiekt naszego pożądania. Kiedy pojawi się jego kiciki opiałk, naciskamy kwadrat i stajemy się dumnym posiadaczem np. orzecha. Albo nie przymierzając czerwonej flaszki. Fajnie, nie? I pozdrowienia dla wszystkich, którzy ze sklepu wybiegali gonieni przez straż zamkową i samego sklepikarza. Ja tak miałem coś chyba z dziewięć razy...

1. ESCAPE

Wyraźnie wskazujące dalszy przebieg sytuacji intro powoduje, że całą przygodę zaczynasz w więzieniu. Tak to bywa, kiedy odcięta szkieletowi głowa ląduje oczkami w Twoją stronę i kontroluje sytuację, wysyłając jednocześnie impulsy do swej drugiej, dwunożnej połowy. Ponieważ właśnie wyruszył na Ciebie szkielet z zaczajoną w pustych oczodołach żądzą gwałtu, więc po prostu go spierz. W tym momencie po raz pierwszy objawi się Celestia i od tego momentu będzie Ci dość regularnie przeszkadzać. Nauczy Cię stosowanie rozmaitych technik walki, poruszanie się i stosowanie czarów. W przerwach między jej ględzeniem będziesz mógł wreszcie nakopać szkieletowi. Pozostawi po sobie macę, forsę i flaszkę z maną. Wyjdź z celi, po prawej czeka na Ciebie kolejny strażnik - pozostawi po sobie siekierkę, gem i kasę. Biegnąc korytarzem w prawo zauważysz celę po prawej stronie, w środku leży gościu ze złotem i lekami. Drugą lecznicę znajdziesz wyżej na półce (musisz dopchać skrzynkę). Wyłaź z celi, z prawej, przy drewnianym urządzeniu do tortur wisi siekierka. Przejdź przez drzwi. Za nimi, we wnęce po lewej wiszą kolejne toporki do rzucania, na





wprost przy zwłokach znajdziasz tarczę (Spike Shield) dwie czerwone flaszki i jedną niebieską (życie i mana) Skieruj się teraz w prawo, uwaga na gwiazdkę leżącą na ziemi - to pułapka Następne drzwi idź w lewo, masz tam Savepoint, po prawej cała z kościotrupem - pozostawi kasę i healing potion Wyjdź i w prawo do drzwi, korytarz doprowadzi Cię do dwóch strażników, uważaj na beczki - wybuchają Przejdź przez wrota, krótki korytarzyk i znajdziesz złoto apteczkę i spirit gem - oczywiście przy strażnikach Korytarzyk doprowadzi Cię do sali z czymś bardzo elektrycznym (LIGHTNING RUNE) Bądź ostrożny gdy będziesz go brać Idziemy dalej Naraszcie jakiś poważny przeciwnik, a w beczki walnij ogniem Na szczycie wzniesienia leży nowy czar - REGENERATION Ze drzwiami czeka Cię pogawędka z Necrosem Ty pogrozisz jemu, on Tobie, żebyście obydwaj wiedzieli o co chodzi Nie walcz z posągiem wali do Ciebie prądem, zamiast tego idź w prawo Poczekaj aż dwa głupie chuderlaki przejdą przez pole minowe i dokończ ich ręcznie Zabierz złoto W sali możesz rozwalić beczki - zabierz też mana potion leżące na środku Idąc prosto trafisz do sali z toporkami (po prawej) i "exploding gemsami" (na filarze pośrodku) Skręcając w prawo znajdziasz Savepoint, za nim jest winda, która zawiezie Cię na górę Dojdziesz do komnaty ze szkieletami jest pełna beczek Zaczekaj chwilę, to zobaczysz drugą windę - zaprowadzi Cię poziom wyżej Dwóch następnych kliantów (mana, jeki toporki) i leć w lewo Przejście co prawda zasłonięte kratą ale tuż przy niej stroma dróżka w górę prowadzi ona do małej sali, tu kolejny poważny gostek - rzuca toporkami ale od czego tarcza Tuż przy wejściu na sąię zobaczysz wykuta w skale przejście i zaraz za nim Savepoint Krótka droga w dół spójrz na strażnika - nieźle patroluje Zejdźmy do niego, bo się jeszcze zmęczy Za bramą czeka mały trajer, zostawi trochę dóbr następna brama, pomieszczenie ze strażnikiem i kolejna drzwi do sforsowania Za nimi czeka miotacz toporowy - zauważ jak się uchyla przed Twoimi pociskami Po skrzynkach wdrap się na mur i przeskocz na drugą stronę Chwila biegu i znowu zgłosi się Celestia ale tym razem się z Tobą pożegna (chwilowo) wędruj dalej zboczem urwiska zabij dwa kościotrupy, przeskocz nad rozpadliną Za kolejną czeka na Ciebie miotacz - zostaw trzy restore potions i kasę Idąc dalej napotkasz wreszcie ludzkiego strażnika. Zdziwi się ciężko za uciekłeś z twierdzy Urodzonych po raz drugi Niech się dziwi, Ty właśnie skończyłeś pierwsze zadania

2. ON THE BEACH

I właśnie dostałeś następną Piaszczysta ścieżka między skałami doprowadzi Cię do wrót zamku Zanim tam wleziesz sprawdź jeszcze przejście po prawej jest tam Savepoint naprzeciw niego stoi barykada ze strażnikiem ale wracaj do zamku Za bramą poczekaj na owalną windę zawiezie Cię na górę, gdzie zobaczysz muszlopodobny pojazd z gadatliwą Aerrin na pokładzie.

3. THE CITADEL

Dolecimy do jakiegoś zamku, zejdź z muszli i idź na górę - miniesz przejście ze strażnikiem i znajdziesz się w okrągłej salce Celestia objawi się i poinformuje że czeka w sali tronowej Idź w prawo w dużej sali jest Savepoint, naprzeciw niego masz zajście do koszar więzienia i czegoś w rodzaju placu ćwiczeń (do zdobycia czar SNAP FREEZE) po drodze możesz przeszukać skrzynki Wróć do sali z Savepointem i idź pochylnią na

górę Korytarzyk zawiedzie Cię do salki z rozwidleniem dróg Nikolai - strażnik stojący przy wejściu da ci zadanie do wykonania, masz odebrać pieniądze niejakiemu Jonathanowi - gościowi stróżującemu w pobliskim więzieniu (droga znana - naprzeciw Savepointu), prywatnie brat Nikolai Kiedy się tam pofatygujesz, dostaniesz, po chwili gadki 200 sztuk złota. Zanieś ją do Nikolai, a da Ci w podzięce fira gem i skieruje Cię do swego kolejnego brata, byś odebrał pozostałą część nagrody Shit. Od salki z Nikolai skieruj się w prawo, miniesz coś w rodzaju mostka i dotrzesz do komnaty z przejściem bronionym przez magiczną zaporę i strażnika Okaże się, że droga ta prowadzi do Light Lance - broni o tak strasznej sile rażenia, że nie chcą jej użyć. Pytanie po co ją w ogóle budowali? Idź w prawo w dół Tu spotkasz Retrosa - drugiego z braci Nikolai W zamian za fira gem da Ci topór bojowy (battle axe) Przejście po lewej jest zablokowane, a po prawej masz sklep z Korindą w roli sprzedawczyni. Dobra Wróćmy może do pomieszczenia z Nikolai Pójdziemy teraz dróżką której on pilnuje - pokonujemy mostek, krótki korytarz z Savepointem po prawej stronie i znajdziemy się na małym dziedzińcu Droga wiedzie w lewo a czerwony dywan zaprowadzi Cię do pokoju z Celestią - władczynią zamku Nakaże Ci skontaktować się z kwatermistrzem (czyli z Korindą), gdzie ponoć dostaniesz nowe ciuchy, ale żeby nie było Ci za wygodnie dostaniesz też nowe zadanie do wypełnienia Masz bowiem polecieć do Duskwood i znaleźć tam przejście do Corantha - krainy króla Stonehearta Jego z kolei masz poprosić o przysłanie posiłków dla Celesti OK Idziemy wpierw do Korindy Po drodze zatrzyma nas Petros i da nam talizman, który mamy zanieść porucznikowi Fossowi Wlazimy do sklepu i otrzymujemy zbroję (Scale Armor) miecz (Long Sword) i tarczę (Kite Shield) Poszukiwany Foss to gostek stojący w sali Celesti, powie żebyśmy zatrzymali sobie talizman bo jest g... warty, ale za to mamy przejść się do porucznika Schmidka i popędzić jego przygotowania do kontrataku Schmidek siedzi ponoć gdzieś na plaży przy zamku Idź teraz na statoczek Aerrin.

4. INTO THE WOODS

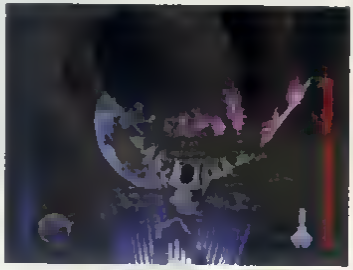
Zawiezie Cię do lasu z bardzo dużymi grzybami (rosną przy drodze) Na polance, po prawej znajdziesz throwing axsa Idź ścieżką prosto Kiedy dojdziesz do kolejnego rozwidlenia, prosto (po lewej masz Save), za drzewem z lewej znajdziesz orzech (dasher nut), trochę przed siebie i voila

5. CORANTHA

Stoisz przed mostem W beczkach z prawej znajdziesz aptekę i inne potiony Jest tam też "sejwowaczka", a przyda się, gdyż obecne za mostem karty nie chcą rozmawiać z Tobą w inny sposób, niż na topory Pozostanie kasa Przejdź przez wrota i jedyną słuszną drogą dołeć (mijając po drodze kamienne golemy) do wielkiej, czerwonej sali Jeśli chcesz walcz z karzełkami - doświadczenie rośnie Z sali idź w prawo, omiń pierwszą z pułapek strzelających ze ściany i skręć do drzwi po lewej (jeśli pójdziesz prosto, dotrzesz do sklepu z bronią i zdobędziesz talizman) Miń następną i biegnij prosto do korytarza wyłożonego czerwonym suknem Prowadzi prosto do sali księcia Daina. On da Ci młotek bojowy (Warhammar), toporki i zadanie zniszczenia broni zgromadzonej przez rebeliantów w podziemnej kopalni Wracając od księcia możesz zajrzeć w odnogę po prawej (Savepoint) - z resztą to jedyna możliwa droga do kopalni Zabij pętających się rebeliantów (to ci bez hełmów), później natrafisz też na pierwszych Zealotów - są fajni, bo jak zdechną, to pozostawiają po sobie kasę i exploding gems Walcząc dojdziesz do .

6. REBELLION

.Strażnika, który nie bardzo chyba wie co ze sobą zrobić Porozmawiaj z nim przez moment - dowiesz się, że dalsza podróż jest niemożliwa, gdyż uciekający Zealoci wysadzili siebie samych razem z mostem i jedyny możliwy sposób przedostania się nad przepaścią to jej przeskoczenie Co też prawie Ci się udaje Lądujesz parę metrów niżej, na fragmencie zniszczonego mostu, stąd możesz zeskoczyć na widoczną poniżej półkę Mijamy wrota, z prawej Savepoint - radzę użyć, gdyż czeka nas dość trudna zadanie przebycia zgniatarek Udało się? To lecimy dalej Kurka ale piękny świder! W miejscu, z którego przybyli stoją



dwa kneble, zabij ich i pnij się dalej na górę. Skręć w prawo - dojdziesz do rotundy Po jej obydwu stronach czekają na Ciebie Zealoci. Znajdziesz tam też dwie windy, jedź wpierw tą na górę Rozpraw się z małymi bezmózgowcami bo czyż osoba posiadająca rozum rzuci się na takiego gościa jak Ty? W korytarzu po prawej masz Savepoint. Idź dalej tą drogą a dojdziesz do salki z ogniskiem pośrodku Zalatw czwórkę karzełków i idź przejściem w prawo Wleziesz wprost na plecy dwóch pierdół Wykorzystaj to Dalszą drogę niestety blokuje krata, wracamy więc i za Savepointem skręcamy w prawo. Znowu dwóch przeszkadzaczy (kasa, exploding gems) i dochodzimy do komnaty z Polluksem - maluchem uwięzionym za kratkami Uwalniamy go naciskając przycisk znajdujący się za wyjściem z pokoiku Gościu zaoferuje nam dozgonną wdzięczność i zniknie Phi To już mógł siedzieć za tymi kratami Lecimy dalej, kolejna pera głupów gryzie ziemię Przy wejściu do pomieszczenia z beczkami zamknie się za nami brama. Rozwal beczułki na wprost - pęknie też krata, a tarsz spojrzyj w prawo - to ten słynny magazyn broni, który masz rozwalić. Kiedy już to zrobisz idź do wyjścia blokowanego wcześniej przez kratę Zaliucz gostka i przyjrzyj się dwóm słupom, dziwnie przypominają drabiny No więc to są drabiny:). Wdrap się na górę, rozpraw

się z krasnoludkami i wyjdź otworem w ścianie Szybki test sprawnościowy ze śmigłami i staniesz się świadkiem rozmowy Necroea z szefem kurdupli. Necros chyba już Cię tak nie lubi jak poprzednio) Zeskocz na dół Bardzo ciekawa szafka z książkami ale na razie nie do ruszenia Idziemy jedyną możliwą ścieżką przechodząc przez uchylonią usłużnie bramę zabijamy cztery trąby i wdrapujemy się po drabinie na górę Omijamy w ten sposób zakratowana przejście blokujące naszą chęć dostania się dalej Chwila biegu i no, tu już byłem. Lecimy w lewo, korzystając po drodze z Save'e (jest po prawej) Dochodzimy do znajomej rotundy i jazda poziom niżej Drugą windą jedziemy następne piętro w dół, tu tłuczemy zgromadzonych kurdupli i wesoło kiwamy strażnikowi pętającemu się na drugim końcu zwalonego mostu Z balkoniku, z którego kiwaliśmy zeskakujemy na pomost niżej, z niego przeskakujemy na drabiny i po nich leziemy na balkonik Kerzel ostrzeże nas przed rebeliantami - Save po lewej - a my idziemy dalej

7. CORANTHA

Tu czeka nas krótka walka z bezhełmowcami, w czym dzielnie pomogą nam kaskarze Droga wiedzie w górę, a jedynym urozmaiceniem są walki a warto je toczyć, gdyż zdobywamy kasę i elfksirki Miniemy w ten sposób Savepoint (z lewej) i wejdziemy w znajomy czerwony korytarz prowadzący do komnat księcia Daina. Treściwa rozmowa (dostaniesz LIGHTNING) uzmysłowi Ci, że to nie koniec przygód Oto zaginął Scepter of Regency i otkoz Ty masz go odzyskać No to w drogę Po wyjściu z czerwonego korytarza idziemy prosto, przechodzimy przez dwie pary drzwi, mijając po drodze strzelające Coś ze ściany Możemy też iść w lewo do sklepiku, by odebrać należne nam wyrazy wdzięczności od Polluksa, który jak się okazuje jest sprzedawcą Dostaniemy tu Earth Shield, Earth Armor, Earth Talisman i Earth Runa. Wróćmy do "strzelaczek", przejdźmy przez salę za zwłokami króla, stąd w lewo i biegiem do wyjścia z zamku Za mostem, w wiadomym miejscu możemy nagrać stan Idziemy do lasu

8. DJAD

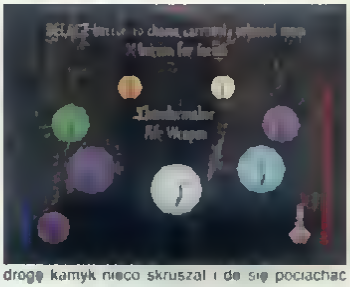
Z prawej masz orzeszek. I Savepoint. Idź na skrzyżowaniu w prawo pozabijaj napotkane po drodze ogry (łatwo powiedzieć...), radzę tu używać czaru LIGHTNING, który dostaliśmy od Deina Dojdziesz do polanki z ogniskiem Idź prosto i wskocz do dziury (Savepoint), zabij grubasa. Dojdziesz w ten sposób do kolejnej polanki, tym razem z grzybkami Na szczycie głazu leży niebieska kula - jest to MANA SHIELD Twój nowy czar obronny Przejście dalej jest z prawej strony głazu z wyrytą brzydką sznupą, po drodze oczywiście czeka na nas kilka większych niespodzianek Gdy wespniemy się na górę, zawali się za nami drzewo, ale nic to, jak mawiał Hm, mniejsze z tym Z lewej masz drzwi prowadzące do tunelu z grubawym pięknisiem Jest naprawdę wredny, wali fireballami i to w nas! Pozostanie po nim DAKHEART WEAPON, a w pomieszczeniu, którego bronił znajdziesz uwięzionego Djede (drzewopodobna istota) Poprosi Cię, byś spotkał się z nim przy drzewie z potrójnym znakiem So let's go! Przy wyjściu z tunelu stoi jeszcze jeden ogier i się bezczelnie świeci Ponieważ grubasy pojawiły się ponownie i to w miejscach, z których je wcześniej wykurzyłeś zignoruj je (chyba że masz się czym łączyć i chcesz zdobyć doświadczenie) I biegnij najpierw do polanki, na której znalazłeś MANA SHIELD, a później do tej z ogniskiem Tu skręć w prawo i idź jak ścieżka prowadzi. Przy kolejnym rozwidleniu skieruj się prosto do wyżłobionego w drzewie przejścia Na jego końcu znajdziesz rannego Djada, powie Ci, że Scepter którego szukasz jest w wiosce ogrów i wymusi na Tobie obietnicę wytłuczania tych grubasów co do nogi Ostatecznie się zgodzisz, nic innego i tak nie miałeś w planach Wejdź do otworu w drzewie, przy którym stał Djad

9. SPIRIT OF THE WOOD

Save masz po prawej Czeka Cię próba - masz przedostać się do wiedcy Desherów, pokonując coś w rodzaju toru przeszkód Zauń się z drzewa i biegnij aż do barykady, wskocz na nią, przeskakuj po półkach na drugą stronę (jeśli spadniesz, wdrap się po gałęziach) Biegiem dalej, na polance skręć w lewo, zjedziesz pochyłym zboczem na dół, do polanki z grzybem Za nim jest przejście, leć dalej (Savepoint w dziurze po lewej), na krańcu drogi Renger powiedomi Cię o pomyślnym przejściu próby Uff Dziupla z lewej to sklepik imć Tpoka, możesz tu zaopatrzyć się w kilka lajowych rzeczy Wejście po lewej prowadzi do szczytu drzewa na środku którego rośnie małe drzewko (?). Nic tu nie załatwimy, więc wychodzimy ze sklepu i leziemy do dziupli numer dwa Tam z kolei urzęduje Tamris - władca Desherów szczerze zdziwiony, że przeżyłeś próbę Da Ci DEADLY SWARM (czar ofensywny) i oczywiście chce powalczyć z ogrami ale , ma dla Ciebie zadanie Niemożliwe! Po prostu szok Ponieważ nie urodziłeś się Desherem (i chwała Bogu) musisz nim zostać (o rety). by tego dokonać idź za jednym za strażników, wskaże ci drogę do Ducha Drzew (Spirit of the Woods) Spirit będzie chciał tylko jednego byś dotknął zielonego serca umieszczonego na szczycie drzewa, najlepiej jeśli zrobisz to żywy Przeskakuj po grzybach do serducha - i z głowy Zdobyłeś BLOOD RUNE Następną próbą ma być test krwi i kości Ale jaja Wracaj do Tamrisa, fajny z niego ambitniak, oburzy się na Twe słowa i wyzwie Cię na pojedynek. Stawką jest przejęcie kontroli nad szczepem, więc się posteraj Gdy go pokonasz wyjdź z dziupli - od tej pory, ponieważ należysz już do "partii zielonych", możesz używać ich portali (takie zielone romby w drzewach) Ten którego użyjesz, przeniesie Cię na polankę pełną wrogów, właź do dziupli po prawej

10. THUNDER CLAN

Wypróbuj DEADLY SWARM na ograch, niaźle działa. Na polance skręć w lewo (czyli w zasadzie idź prosto) załatw ogry Z przejścia w drzewie też wal śmiało na wprost, dotrzesz do placyku z ogniskiem, odbij w lewo, miń dziurę z Save'em. Ludzie, jak to beki szybko padają, gdy się ja potraktuje "z muchy", z każdym atakiem mucha się ćwiczy i ogólnie jest głara. Polana z grzybami i głazem to punkt wyjściowy Zauważ, że blokujący



drogę kamyk nieco skruszał i da się pociachać mieczem Pęknie jak bańka mydlana otwierając nową drogę Tradycyjnie już spotkania z grubasami dostarczają pożywki naszemu orężu i czarom W sumie jest ich trzech Dojdziesz do drewnianej kładki przerzuconej nad przepaścią, uwaga na świecące kulki! Po drugiej stronie już czeka dwóch brzydali, ale od czego latający przyjaciele Na końcu ścieżki fragment zręcznościowy, przeskoki na platformy, dalej miś (SWARM jest bezkonkurencyjny) i wejście do tunelu Save masz po lewej, dojdziesz do miejsca, w którym zobaczysz walczącego z ogrami Dashera. Pomóż głąbowi, ale zastekuje i Ciebie więc pozbądź się niewdzięcznika Zakratowane wejście do jaskini powinno już być otwarte więc go! W skrzynkach znajdziesz exploding gems i body gem Na skrzyżowaniu idź w lewo skrzynia jest pusta a w tunelu czekają już na Ciebie trzy ogrze byki Spierz ich i leć do sztolni - dwie skrzynki po prawej zawierają restore potions, a Ty idziesz prosto Miniesz skrzynki z apteką, maną i pieniędzmi, oraz dwie wybuchowe beczki Czas zmierzyć się z kimś poważniejszym Wielka niebieska świnia z tasakiem w łepie wyleci na Ciebie i będzie myśleć, że jest dobry Ale my jesteśmy gościu na schwał i byle pierdoła nam nie podskoczy Po azefie pozostanie Sinam Talisman (Body Armor) Runa of the Deeps i kasa. Zabierz jeszcze Scepter of Regency z pomieszczenia, którego pilnował boss i wracamy do Daina Wracamy się jeszcze z dwoma niedobitkami, świńskimi ryjami i na skrzyżowaniu odbijamy w lewo Przełącznik przy drzwiach otworzy nam drogę wesoło mijamy więzienie i trupa ogra (sami go załatwiamy) wychodząc na świeże powietrze w miejscu bardzo bardzo znajomym Pozostawiam Tobie dotarcie do drzewa z potrójnym znakiem (spotkałeś tam Djada)

11. SPIRIT OF THE WOOD

Wydostań się z tunelu i leć w lewo do teleportu Po jego użyciu idź do sklepu Tpoka Pamiętasz przejście prowadzące na szczyt drzewa znajdujące się właśnie w tym sklepie? Teraz idź tam i zabierz Soul Bastion (Spirit Weapon) od Ducha Drzew Wracamy do teleportu Z niego na górę, w prawo i z powrotem do

12. THUNDER CLAN

Po prostu przedostań się do zamku Daina Dla ułatwienia powiem że najprościej jest dostać się w miejsce, w którym czeka (czy raczej czekała, bo już jej tam nie ma) na Ciebie Aerrin ze swą latającą muszelką i stamtąd dojść do Daina (cały czas prosto)

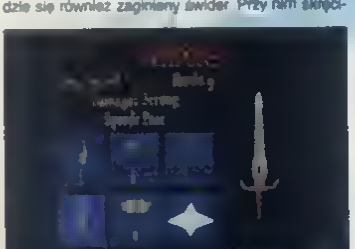
13. The Scepter

W beczkach po prawej znajdziesz kilka pomocnych butelek, jeśli chcesz możesz tu też nagrać postępy swej rozgrywki Przejdź przez most i bra-

mę, o dziwo obył jeden z golemów (czy earth elemental) więc jest się z kim pobawić (polecam atak lightningiem) Drugi gnój też stoi, ale jakiś lepszy, bo wali fireballem ale błyskawicy się boi Jen! Idziemy dalej i... No nie! Co ich tak ukamienowało? Były karty są żywe rzeźby Pozbieraj pozostałe po nich earth gemy (przydadzą się w sklepie) Drzwi z lewej kryją kolejnego "glaza" ale idź przejściem z prawej Jeśli chcesz możesz wstąpić do sklepu Castora, dostaniesz Fire Talisman (Fire Armor), a także zaopatrzysz się w lepszą broń i pancerz Idziemy do księcia Daina (wiesz, korytarz z czerwoną podłogą) ale gdy wejdziemy do komnaty okaże się że poza generałem Mastellem nie ma tam nikogo Książę pojechał szukać wykradzionego ciała króla Aidena, razem z nim pojechał też Tor. Dowiemy się, że to Tor jest zdrajcą odpowiedzialnym za rebelię w zamku, a być może też za śmierć starego króla Co więcej Scepter który trzymamy w plecaku jest w stanie ożywić każdy kamień i uczynić go earth elementalem (czyli mówiąc po ludzku żywiołem ziemi) No to świetnie Wyjdźmy może na początek z sali tronowej w prawo i korytarzem w dół do zwalonego mostu likwidując po drodze wszelki opór

14. ELEMENTAL SCOURGE

Zeskocz na platformę poniżej, z niej na półkę, wejdź w drzwi za nimi masz Savepoint (z prawej) Zgniatarki nie działają, nadzwyczaj dobrze dziele jednak elemental ale go wyłączysz. Za bramą przeskocz barykadę (przy pojemnikach z węglem leży kasa) i rozwal trzech twardogłowych Jak się da zauważyć, zniknął świder a tym samym otworzyło się przejście z prawej Zajrzyjmy tam więc Z prawej od razu jest "sejwowaczka" dość szybko odnajdzie się również zaginiony świder Przy nim skręcimy w lewo droga wygląda na nieco rozgrzaną a za zakrętem czekają na nas kamienni przyjaciele Przeskocz przez ognistą rzeczkę i zatłucz gnoja - dostaniesz gem i FLAMEFANG (Fire Weapon) Krótki korytarz (znów Savepoint po prawej) wychodzi na podest z dwoma elementalami, a następnie skręca w prawo i wije się aż do sali z kościotrupami i szefem płonącym kamorem Zabić Pozostaną eliksiry i GLACIAL TALISMAN (Water Armor) śmierć szefa otworzy też kute drzwi Prowadzą one (nie powiem, żebym nie uważał, że to jakiś grobowiec, te dziury w ścianach...) korytarzem do salki z ołtarzem i trzema skałorękimi Stąd dwa wyjścia - zarówno to z prawej jak i to z lewej strony prowadzi do sali, w której możemy zobaczyć piękny obraz uwięzionych w kryształach karzełków Gdy podejdziemy bliżej, z sufitu zwali się głaz nad głazy, kamień największej (dosłownie) próby zawszony twardziel - w tej rok Elemental Lord, którego trzeba zgładzić Dla ułatwienia obydwa przejścia zablokuje pole siłowe i nie pozostaje nam nic innego niż pogawędzić z nowoprzybyłym Jego porażka uwolni braci Daina i Tora, a także kogoś jeszcze Zupełnie niespodziewanie na scenę wkracza zmarły król



Aiden Ponieważ chwilowo jest wyjątkowo trudny do zatłuczenia, więc wskoczmy na chwilę na półkę znajdującą się za bytymi okazami sztuki jubilerskiej Stąd, w miarę bezpiecznie, możemy do gościa trzaskać błyskawicą i rojem Kiedy fiknie orzełka (pozostanie NIGHTBRINGER (Dark Weapon)), otworzy się czerwony portal, nuszaj do niego

15. CORANTHA

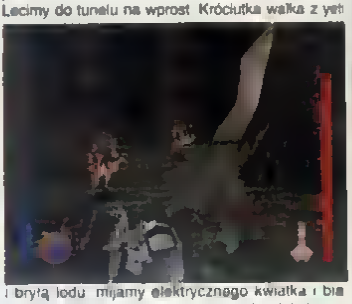
Dain przyrzeknie wysłać wojsko do Celesti. Zaraz po muszlce Kiedy muszlra - nie wiadomo Wyjdź z komnaty księcia, pojawi się twarz Celesti i nagle przeniesie Cię do cytadeli

16. THE CITADEL

Królowa przyjmie Cię łaskawie i da Rune of Sepelia i THUNDERMAKER - dwa upgrade'y do broni i zbroi Był zbyt długo nie pozostał bezrobotny, dostaniesz od razu zadanie bojowe Czeka Cię podróż w południowe zakątki kraju, połączona z poszukiwaniem Gwiazdy Erathii (Star of Erathie) Tym razem przeleciez się nie z Aemin, tylko zaangażujesz gostka z doku obok. Lecimy

17. CITY OF ANCIENTS

Zaraz po zejściu z muszli znajdziesz umieszczony na platformie z lewej TALISMAN OF STORMS Korytarz z Savepointem po prawej zmienia się w wesołą zjeżdżalnię, na jej końcu napotkasz yeti i ice elementale Niezbyt przyjazne Warto sobie taraz otoczyć miecz magią ognia (FLAMEFANG), zada większe obrażenia lodowym potworom Droga zaprowadzi Cię do zamarzniętego statku (przynajmniej tak to wygląda) Za rogiem czeka lodek, po lewej jest ukryte przejście, ale możesz iść też w prawo - lodowy korytarzyk przechodzi w kamienne sklepienie i dwóch yeti Z lewej będziesz miał pomieszczenie z przyciskiem, a za nim umieszczony wyżej otwór (by się tam wspiąć, podsuń skrzynię) Niebieskie drzwi z prawej są na razie zamknięte Walnij w przycisk w pomieszczeniu i po skrzyni wdrap się do otworu z lewej Turla się tu ice elemental, a w salce z kręgiem pośrodku następny Jeśli chcesz, możesz wejść w otwór po lewej - dojdziesz do tajnego przejścia, o którym wcześniej wspomniałem Ale przeznaczenie prowadzi Cię do drzwi po prawej - jeśli są zamknięte, wracaj do sali z przyciskiem i rąbnij go raz jeszcze Za drzwiami wybiegający na Ciebie yeti poinformuje Cię że tylko starożytni mają prawo korzystać z generatora, po czym zginie zarąbany ciosami Twojego miecza (czy czym tam walczysz.) Mijamy tunelik i oto jest! Starożytny generator Prądu ma w sobie tyle, że obdziela nim i Ciebie więc by nie nadwyrężać jego hojności, zeskocz poziom niżej, rozwal małpoluda i windą dostań się na parter Stoi tam największy yeti z dotychczas widzianych i dostaje windą w łeb. Gdy już go pokonasz, zdobędziesz TALISMAN of TERUVIA (Light Armor), oraz nowy czar HOLY WRATH Wjedź windą poziom wyżej i po pomoście przedostań się do rdzenia generatora Właśnie go uruchomiłeś Zjedź na dół, mrygające konsolety są jakby nie z tej bajki i pasują do wcześniejszej gry jak pięść do oka, otworzyły się za to niebieskie drzwi, więc do nich Drogę będą nam przecinać wystające za ścian exploding gamey, a my dobiegniemy do komnaty z przedmiotem przypominającym kwiat. Leży dokładnie pośrodku Od powąchania go odwiedzie Cię piorun, jakim dostaniesz w tyłek, oberwać też możesz ad elementala Olej kwiatek, załatw sopicę i gnaj przez niebieskie pole siłowe by zatłuc kolejnych dwóch ochotników Kolejna okrągła salka tym razem z brązowym kręgiem, wyjście jest po prawej (przełącznik przy drzwiach je otworzy) Wychodzimy na znajomą ścieżkę tu na nas yeti No to się doczekał Idziemy do korytarza w lewo, w drewnianym pomieszczeniu skręcamy w lewo i wychodzimy na dziedziniec z głazem po lewej. Głazu da się już rozwalić odsłaniając przejście - właśnie zaliczyłeś zadanie Otwarta przestrzeń, na którą wbiegniesz zawiera dwa elementale i yeti Są tam też dwie odnogi i Savepoint po lewej, odwróćmy się do niego plecami Lecimy do tunelu na wprost Króciutka walka z yeti



i bryłą lodu mijamy elektrycznego kwiatka i biegniemy w prawo Drogę przez chwilę blokują trzy szklane miele Roznące tu kwiaty dadzą się rozwalić i poza eliksirami znajdziesz też ASTRAL RUNE (Spirit Shield) Wróćmy do Savepointu i od niego idziemy w lewo

18. SHIP GRAVEYARD

Idąc ścieżką na wprost dojdziemy do placyku z dwoma elementalami Uwaga - ze zbocza po lewej wciąż wyłażą dalsze Idąc w prawo wejdziemy w ślepą uliczkę, idąc na wprost dotrzemy do wraku statku, po którym snują się dwa agresywne duchy Rozwal beczki i zapadnię w środkowej części statku Zabierz butelki z rufy i wskakuj do środka Na jednej za skrzyń leży scroll - dowiesz się paru rzeczy o budowaniu latających okrętów Jeśli duchy Cię pogonią, potraktuj je HOLY WRATHem. Podepchnij małą skrzynię do zapory ustawionej przy przejściu, wdrap się na nią, widzisz lodowy kwiatek? Walnij w niego parę razy toporkiem (tym do rzucania), to rozwali skrzynkę, umożliwiając przejście Korytarz zawiedzie nas do placyku z glacial elementalem, Z prawej drogę blokuje kawał lodowca, więc idziemy na razie na wprost. W chwilę później spotkamy Black Guard Mastera pouczającego swych chudych podopiecznych Czas i jemu dać lekcję, na stateczku po lewej masz życiodajne flaszki, idź w prawo, miniesz Savepoint (po lewej) i wleziesz na obszar z czterema duchami (radzę używać HOLY WRATHA), w skrzyniach znajdziesz ledwo kilka siekierek. Skręcamy w lewo, przeskakujemy nad belką i likwidujemy duszyska - w pudłach po bokach znajdziesz manę Idziemy prosto, kolejne dwa duchy do rozwalki, skrzyń za to nie da się rozwalić. Spróbujmy wobec tego wdrapać się na pokład tego latającego kloca, co go mamy przed sobą. Na szczycie jest otwór, przez który dostaniemy się do wnętrza statku Zeskakując po półkach dochodzimy do pierwszego pokładu - krótki spacer i czeka nas kolejny zeskok do komnaty z dwoma duchami Znajdziemy tu (poza flaszkami) dziennik pokładowy z zapisem wesołych wydarzeń, a także KARMIC TALISMAN (Spirit Armor) Zlazimy na dół i od razu zostajemy przywitani przez marynarza - tyle że zmarłego Po jego ponownym zejściu, podsuniesz dwie okute skrzynie pod szare pulsujące pole Wkrótce się wyłączy a Ty przez nikogo nie niepokojony pójdziesz dalej Na górze zauważy Cię członek duchowej załogi i naskarży kapitanowi Kapitan to nie ciepłe kluchy

- można mu wystukać michę, ale dziad wraca. By nie wracał, potraktuj ogniem jego zwłoki leżące w kajucie, zobaczysz, że nawet Ci podziękuje za uwolnienie duszy. Wysłanie kapitana do krainy wiecznych łowów zaowocuje Gwiazdą Erathii (STAR of ERATHIA), a my idziemy tunelem w prawo. Na jego końcu czeka na nas dwóch przeźroczystych cymbałów. dalsza droga wiedzie w prawo pod górę. tu już oczekuje na nas muszelka.

19. THUNDER CLAN

Prosto na polanę z ogniami. Nie wiem czy się orientujesz, ale lista Twych zadań powiększyła się o jeden. Masz znaleźć podziemne przejście, którego używa armia nieżywych do przesyłania swych wojsk. Twoim zadaniem jest odciąć te dostawy. Zacznijmy jednak od prostego zabicia ogra, teraz skoruj swe szlachetne oblicze w prawo ku głazowi blokującemu przejście. Da się go rozwalić, ale tylko przy użyciu STAR of ERATHIA. musisz nałożyć ten czar na swoją broń i dopiero wtedy będziesz w stanie usunąć zaporę.

20. GRUB HIVE

Po prawej masz Savepoint. Najwyraźniej dawno nie sprzątany, pokryty pajęczynami tunel prowadzi do swego pierwszego mieszkańca. Oto hive warrior (HIV ???) i nic się nie przejmuj tym, że go zabiłeś, zaraz pojawią się następni. Dotrzesz do pierwszego rozwidlenia, idź najpierw prawą ścieżką, ale wcześniej rozwal jajka. Chwila marszu połączonego z radosną wyrzynką niebieskich robali i nagle podłoże usuwa się nam spod stóp, a my wpadamy do gniazda superrobala. By go wykończyć, należy wejść w odwłok i jednocześnie uważać na ostre jak brzytwy odnóża. Żeby nie było nam zbyt łatwo, pojawi się dodatkowo kilka hive warriorów. Koniec robala łączy się z wypełnieniem naszego zadanka. Po pajęczynkach wydostajemy się z dziury i łojąc tyłki niedobitków "świętym" czarem, wracamy do rozwidlenia. Tu okazuje się, że droga, którą tu przybyliśmy jest zamknięta jakimś lepkim świństwem, chcąc nie chcąc skręcamy więc w prawo. Coraz dziwniej się robi w tym kiszkowatym korytarzu i całe szczęście, że wkrótce przeradza się on w zwykłe murowane wnętrze, godne Twych rycerskich laci. Jajko po lewej zawiera TALISMAN of DOOM (Dark Armor). No i znowu jesteś lepszy o trochę. Fajnie, nie? Rozbij pozostałe jajca (flaszka, złoto i szkielet) i skieruj się do korytarza. Ponieważ prawe odnoga jest ślepa, pozbądź się jedynie jajek w zasięgu widzenia i wybierz lewą ścieżkę. Coraz bardziej zaczyna mi się przypominać grobowiec z czternastej mieji i mam wrażenie, że się nie mylę co do miejsca swego pobytu. Waleczne żuki po raz kolejny bezowocnie staną na Twej drodze i szybko zostaną z niej zmiecione, trudniej będzie natomiast zmieść ten wielki kamień, więc po prostu skręcimy przed nim nieco w lewo. Fuj, znowu te brudne tunele, ale co robić. I jakież zdziwienie, kiedy po dosłownie kilkumetrowym spacerze znajdujemy się przy wyjściu - szok. I wyłazimy. Na zewnątrz wesoło wykańczamy ogra i odbijamy w lewo, tam czeka już na nas muszla transportowa.

21. FRIENDLY TERRITORY

Lądujemy na szczycie wieży. Ruchoma platforma zawozi nas na dół, wychodzimy z zamku żegnani zagadkowymi słowami rycerza. Na zewnątrz rzeczywiście nie jest zbyt wesoło. poniewierające się po plaży zwłoki i smutny szum, na dodatek gostek stojący z prawej przy armatach, to nieszczęsny herr Schmidek, którego mieliśmy nieco ponagłić. powie nam byśmy udali się do jego kwatermistrza po zapasy. No to się udajmy. Na początek na lewo od głównej bramy, do Save'a. Później idźmy na prawo od bramy do kwatermistrza - da nam 120 toporków i 60 eksplodujących kamyków. Kurka, gdzie ja to wszystko wsadzę? Co oni myślą, że mam zbroję z wsty? Wracamy ociężale do Save'a i jedyną możliwą drogą przedostajemy się na pole bitwy.

22. BEHIND THE LINES

Obrośnięty kanion prowadzi do trójki rozgadanych wojowników, niestety jednym z nich jest Celestia, którą chyba tratie najcięższy szlag, kiedy widzi Cię bezrobotnego. Nie inaczej jest teraz, dostaniesz do wykonania robotę polegającą na przekradnięciu się przez linie wroga i zdobycie informacji odnośnie jego zamiarów. Gdy już przydzieli Ci zadanie, Celestia spokojnie wróci do zamku, wraz ze świtą - szczyt bezczelności. Po lewej masz "sejwowaczkę". Twierdzę okrąż najpierw z prawej strony od walczących żołnierzy dowiesz się, że gdzieś znikł najwyżsi rangą oficerowie. Od stojących na posterunku kartów (wśród nich nasz alery znajomy Pollukx) wyciągniesz plotki o świadomym wysyłaniu dowódców na pewną zgubę. Pollukx przekaże Ci także RAZOR'S EDGE (Mind Weaponj od Castora. Wracaj do Save'a i okrąż zamek lewą stroną. Nie minie zbyt wiele czasu w twej podręcznej klepsydrze, gdy ujrzysz żołnierza stojącego przy armacie wycelowanej w mur. Pomyślisz, że zgłupiał już do szczętu, ale cierpliwie wyjaśni Ci, że dostał rozkaz strzelania do wszystkiego co wyleźie z otworu. Z jakiego ..., aha tu jest. Okazuje się, że gościu wali do dziury, którą ma przy nogach - niezły talent. My jesteśmy jeszcze lepsi. bo musimy do tej dziury wskoczyć. Na dole, za zakrętem jest Savepoint, a z lewej wąskie przejście do grobowcopodobnego korytarza, wspinamy się na górę. Tam będziemy musieli stoczyć po drodze kilka walk, choć właściwie stoczy je za nas HOLY WRATH - zadziwiające jak po nim te duchy padają. W komnacie wdrap się po symulacji drabiny na górę, zabij trzy debilne diabliki i zgarnij mind gemy, mana potiony i złoto. Nic nas już nie powstrzyma, kolejni przeciwnicy tylko rozśmieszają, mijamy z rozpędu salę z strzelającymi błyskawicą kamieniami i dwoma niewyraźnymi niebieszczakami. Za nią, w maleńkiej klitce, czeka na nas BLACK GUARD ARMOR i tego mi było trzeba dać na samym początku. To jest zbroja co się zowie! Dla wyładowania radości przebijamy się przez stojące w pomieszczeniu skrzynki, za nimi jest ścieżka prowadząca do okopów. Kierujemy się w lewo. Nie ma sensu walczyć z truposzami - odrodzą się, tu wiedza Necrosa jest zbyt silna. Mijamy więc ich tylko i przy pierwszej nadarzającej się okazji skręcamy w lewo wchodząc do zamkowej komnaty z Savepoinem na ścianie. Jeśli się teraz odwrócisz i spojrzysz w górę, to zobaczysz za wąskim przejściem drabinę. Wespnij się po niej na górę, gdzie stoczysz pojedynek z dwoma czarnymi rycerzami i czarownikiem. Idź teraz w prawo. Spotkasz się po raz kolejny z mć Necrosem, nie fie będzie miał dla Ciebie zbyt wiele czasu i strzeli się w czerwonym telaporcie zostawiając tylko dwóch kiepskich zawodników. Gdy ich zabijesz, z portalu wyjdzie kurier armii Legionu, nazwie Cię swym panem i spostrzegłszy swą omyłkę spróbuje zabić. Niestety, jest równie słaby jak jego poprzednicy, a Tobie pozostaje już tylko użyć portalu.

23. LEGION INVADERS

Przenosi Cię na statek. Wykończ homunkulusy - rzążą coś o tym, że nie można ich zabić, czy coś

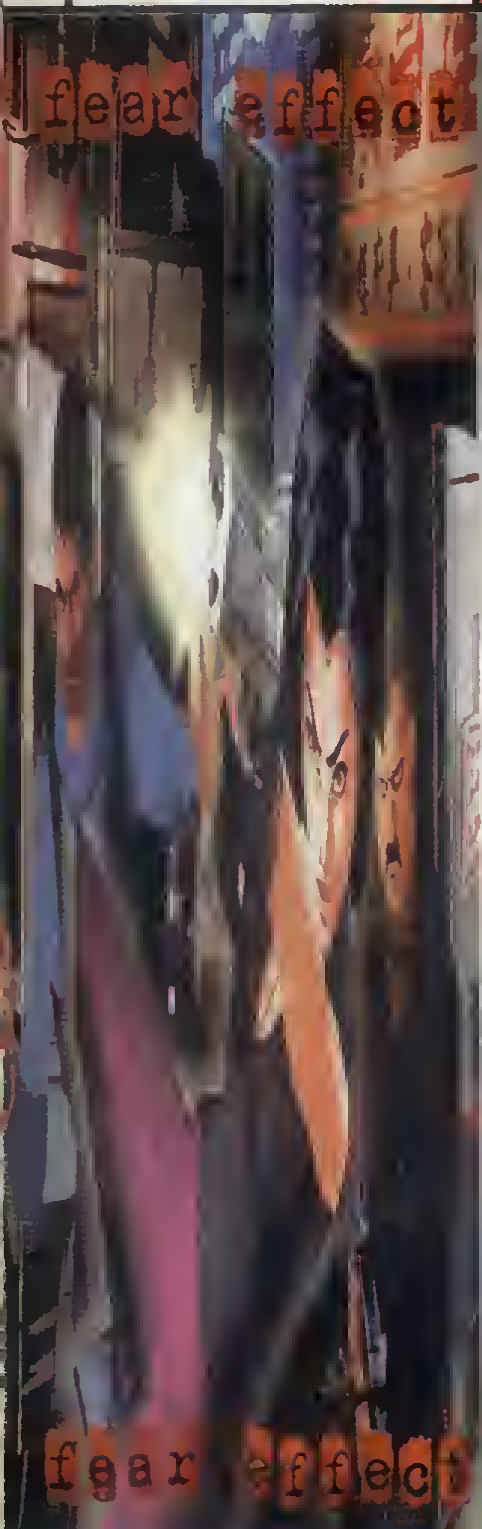
tam. ale padają jak muchy. Statek po chwili okaże się być latający (wiel w powietrzu i ma skrzydła) i kiedy nie za bardzo już wiesz co robić, słyszysz za sobą wesoły głos Aemin. Przyleciała jak łatwo się domyślić na swej muszli. więc wskoczmy na nią i go!! Dzięki muszli możemy wspiąć się na niedostępne poprzednio nabrzeże. Dzięki Aemin, z kolei dowiemy się, że siły Necrosa przejęły kontrolę nad Light Lance. ową straszliwą bronią do której nie chciano Cię wpuścić na początku. Oczywiście mimochodem Aemin doda, że lajnie by było, gdybyś coś z tym zrobił. Sura. Nie ma sprawy. Przypominasz sobie drogę do tej całej lancy? Chyba jakoś w górę, ale wpierw pozbądź się homunkulusów i zasejwuj grę w głównej sali. Idź pochylnią na górę i do miejsca, gdzie wcześniej stał Nikołai, teraz stoją tam czarni rycerze, ale wyrwiemy chwasty. Skręćmy w stronę sklepu Konndy czyli w lewo, znów dwa czarnuchy, na skrzyżowaniu raz jeszcze w lewo, wykończ ochronę walnij mieczem w kryształ i później w przełącznik przy prawym polu siłowym. Cosik się wyłączy. Teraz już na serio idziemy do sklepu Konndy - pustki tam straszliwe, no może poza wrogami. Naprzeciw sklepu masz pokoik z drugim kryształem, wyłącz go i przestaw dźwignię na ścianie. To wyłączy Light Lance. Zadanie wypełnione, czas nakopać Necrosowi. Idziemy do komnat Celestii. Przejście po prawej od jej tronu prowadzi do niedostępnych wcześniej sypialni królowej, wejścia chroni automatyczny strażnik, ale na razie się nim nie będziemy specjalnie przejmować. Śladem strażniczek chroni komnaty królowej, siedem, bo ósma to etapa. Łupnij w nią to otworzy się ukryte przejście. Metalowy korytarz wiedzie do okrągłego pomieszczenia, wejdź na windę i do góry.

24. NECROS

Renderowany filmik ukaże Ci prawdziwy plan Necrosa. Sam Necros jak zwykle będzie chciał Cię zabić, wynajmie nawet w tym celu dwóch kapuścierzy. Ale poradzisz sobie i z nimi i ze swym nieżywym wrogiem. W czasie walki nie wdawaj się w zupełnie niepotrzebne ręczne starcia z trójką umarłaków. Wal do oporu HOLY WRATHEM a gdy asystenci Necrosa odnajdą wieczny spoczynek, zajmiesz się generatorem. Ponieważ Necros zajęty będzie zlaniem w bezruchu, zwróć uwagę (wreszcie) na kryształ stojący pośrodku - biegną do niego promienie energatyczne wydostające się z kamiennych słupów ustawionych dookoła placu. Podejdź do podstawy tego słupa, podskocz i chlaśnij tak od serca w te promienie coś ze trzy razy, to zgasną. Tu się mister N wkurzy już naprawdę i odleci. Film ukaże jak odchodzą z tego padołu Necrosy, kawałki kamieni i o mało co nie Drake. Ale przeżyje. Koniec.

Ale zawsze możesz rozpocząć grę od początku mając do dyspozycji wszelką broń, tarcze i nieskończone elixiry.

SASZA



FEAR EFFECT po raz pierw- [illegible] zobaczyłem rok temu na targach E3 i już wtedy przepowiedziałem, że będzie [illegible] grą i to w dwojaki sposób - po pierwsze 4 płyty CD - jest ewenementem na PSX - po drugie jest to gra wspaniała stworzona przy pomocy nowej techniki, która wręcz powala na kolana. Pełniejszy opis wrażeń przeczytaliście zapewne w recenzji Piotka, więc ja zabieram się za opis...

Wprowadzenie:

W niewyjaśnionych okolicznościach znika córka potężnego chińskiego biznesmena. Na jej ratunek zostaje wydelegowany specjalny oddział, którego zadaniem jest oczywiście jej odnalezienie i bezpieczne odstawienie w ręce tatuśka. Poczynaniemi tego oddziału kierujesz oczywiście Ty, a w miarę rozwoju zabawy poznajesz coraz okrutniejszą prawdę. Miasto w którym prowadziłaś poszukiwania okazuje się czymś więcej niż tylko wielkim skupiskiem ludzi. Czym? Tego dowiesz się z gry. Pamiętaj, że amunicja jest jednym z najważniejszych elementów potrzebnych do pomyślnego ukończenia FEAR EFFECT, więc oszczędzaj ją jak możesz i zbieraj wszystkie napotkane magazynki.

ENERGIA I STRACH

Aktualny poziom energii oraz strachu oznaczony został kolorem (w lewym [illegible]

KOLOR	STAN ENERGII %
Żółty	[illegible]
Żółty	[illegible]
Pomarańczowy	[illegible]
Czerwony	[illegible]

[illegible] Jedynie [illegible] na [illegible] zw. "Check Point", [illegible] odpowiedniego miejsca (jest [illegible]

OPIS PRZEJŚCIA GRY

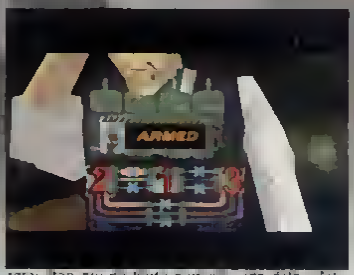
PŁYTA #1

DOWNTOWN HONG KONG
The Lam Building

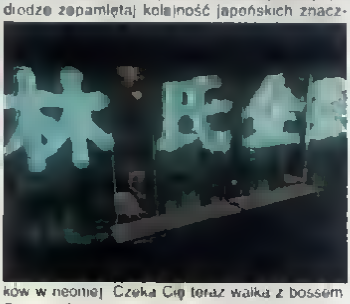
Po filmiku wprowadzającym znajdziesz się na dachu wieżowca. Twoim zadaniem jest odnalezienie Jina - przyjaciela, który skontaktował się z Tobą, oferując cenne informacje w zamian za pieniądze. No to ruszamy...

Przejdź po lądowisku i naucz się zapisywać stan gry (w pewnym momencie zadzwoni telefon). Następnie naciśnij przycisk w ścianie naprzeciw helikoptera, a wjedziesz windą. Wyciągnij broń i idź przed siebie pozbywając się wszystkich napotkanych przeciwników. Naucz się unikać strzałów i opanuj taktykę zaskoczenia, gdyż później nie będzie już na to czasu. Do strażników strzelaj tylko w momencie, gdy u góry ekranu zobaczysz zielony celownik. Idź tak jedyną możliwą ścieżką aż zobaczysz okno, a obok niego drabinę. Podejdź do okna, a pojawi się opcja "LOOK", co oznacza "POPATRZ". Wykonaj więc czynność polecaną przez konsolę, a następnie strzel w okno. Wejdź do środka, z półki zabierz bezpiecznik (FUSE), a potem pociągnij za dźwignię. Wyjdź z powrotem [illegible] z okna i użyj drabiny aby wejść [illegible] wyższy poz[illegible]m przekręć zawór aby pozbyć się strażnika i zejdź na dół używając drabiny po drugiej stronie. Zabierz klucz (GATE KEY) oraz amunicję. Znalezionym [illegible] otwórz bramę i szybko zabij dwóch kolesi czekających na Ciebie. Pozbieraj amunicję oraz kartę [illegible] (RED KEY CARD), którą otwórz drzwi. Znajdziesz się w pokoju z Save'em, więc nie omieszkaj zapisać stanu gry. Obejrzyj pokój i zapamiętaj numer szafki. Podejdź do monitora, a zobaczysz scenkę z Jinem w roli głównej, w której między innymi upuszcza on klucz do szafki o znanym numerze. Wyjdź przez drzwi i zapamiętaj budowę przypominającą skrzynię lub coś w tym rodzaju, gdyż będziesz tu jeszcze musiał wrócić. Na razie idź jednak przed siebie - do samego końca, pozbywając się kolejnych strażników (będziesz przechodził obok windy - to miejsce również zapamiętaj). Szybko rozpraw się z trzema strażnikami i przejdź do następnej lokacji. Zgraj stan gry oraz zabierz klucz leżący na ziemi (67 LOCKER KEY), z którym wróć do szafki przy poprzednim Save'ie. Zabierz z niej dodatkową broń oraz niebieską kartę dostępu. Wróć do miejsca, z którego zabrałeś klucz do szafki i zejdź po rampie niżej. Rozwal dwóch strażników i idź w lewo. Zabij strażnika, odnajdź skrzynkę z bezpiecznikami i uzupełnij ją o jeden brakujący. Wróć do Save'a, nagraj stan gry i udaj się w drogę powrotną do windy. Po drodze będziesz musiał przejść przez pułapkę z prądem. Jeśli dobrze się przypatrzysz, to włącza się on w takich samych odstępach czasu. Zapamiętaj to i przejdź na drugą stronę (możesz wspomóc się zdjęciem z tej lokacji, który powinien być gdzieś obok). Zjedź windą na dół i idź w lewo. Zabierz ze skrzynki obcążki i idź w

prawo i do samego końca (po drodze zauważysz wyjście awaryjne - EMERGENCY EXIT - zapamiętaj to miejsce). Nagraj stan gry i otwórz drzwi niebieską kartą dostępu. Zobaczysz krótką scenkę, po której rozwal 3 kolesi, pozbieraj pozostawioną przez nich amunicję i podejdź do Jila. Czeka Cię teraz rozbrojenie bomby, nie jest to trudne - gdy wiesz jak tego dokonać - wystarczy, że popatrzysz na zdjęcie na którym zaznaczyłem, które kabelki trzeba przeciąć. Po udanej akcji czeka Cię kolejna scenka a następnie szybka ewakuacja. Podbiegnij więc do wyjścia awaryjnego, załóż C-4 które masz w plecaku i co[illegible] [illegible]wałek. Przejdź przez "otwarte" drzwi i dal[illegible] po rampie. Tam zapisz stan gry i poz[illegible] się strażników dojdź do drabiny (pamięta[illegible] [illegible]pieszem, żeby zapamiętał to miejsce). Z[illegible] dół ponownie



zgraj stan gry na kartę pamięci i idź dalej. Zabij dwóch strażników i wejdź do następnej lokacji (po drodze zapamiętaj kolejność japońskich znaczków w neonie). Czeka Cię teraz walka z bossem.



Cenną informacją może być fakt, że jeśli się turlasz, to przeciwnik nie może Cię trafić! Trochę to głupie, ale znacznie ułatwia walkę. Turlaj się więc ile możesz, a kiedy boss przeładowuje broń - strzelaj, i tak do skutku. Kiedy się z nim rozprawisz,

STEROWANIE

- L2 - unik
- R2 - kucanie
- L1 - obrót o 180 stopni
- R1 - bieg
- ▲ - wybór broni, używanie przedmiotów
- ■ - przeszukiwanie "plecaka" (w przód)
- ● - przeszukiwanie "plecaka" (w tył)
- ✕ - strzał
- START - zatrzymanie gry oraz pomocnik Hanka

zabierz klucz oraz amunicję. Podejdź do panelu kontrolnego po lewej stronie pomieszczenia. Teraz będziesz musiał tylko ustawić znaczki japońskie (pamiętasz neon?) i droga wolna. Chwila przerwy na scenkę i... kontynuujesz zabawę jako Glas.

Na początku zgraj stan gry i przełącz dźwignię naprzeciw helikoptera. Po wybuchu szybko pobiegnij do drabiny, omijając płomienie. Gdy będziesz u góry - wyciągnij broń, gdyż czeka tu na Ciebie kilku wrogo nastawionych ochroniarzy. Idąc przed siebie rozwal wszystkich - w pewnym momencie dojdziesz do drabiny, której używałeś już wcześniej jako Hana. Wejdź po niej, ale nie do samego końca, tylko gdzieś tak do 3/4 wysokości. Poczekaj aż strzelający statek powietrzny odleci, szybko wejdź na dach i przebiegnij na drugą stronę. Kiedy odzyskasz "sterowanie", pierwsze co wykonaj, to zgraj stan gry na kartę. Odwróć się, zabierz rurkę, wróć się i idź przed siebie, aż zobaczysz ogromny boiler. Użyj na nim rurki, zrób krok w tył i strzel w niego z pistoletu. Po eksplozji podejdź do powstałej dziury i popatrz w dół.

HANA

Kiedy uzyskasz kontrolę nad bohaterką, od razu kucnij i przeturlaj się w kierunku noża leżącego na ziemi. Z jego pomocą pozbądź się strażnika i zabierz gwarę, którą zostawił. Wyjdź z [illegible] zafałszowując kolejnego strażnika i przebiegnij na drugą stronę. Tam zgraj stan gry na kartę pamięci, podejdź do drabinki, a akcja potoczy się dalej sama.

GLAS

Idąc po rurach (poszczególne części nagrzewają się w ściśle określonym czasie) dojdź na środek lokacji i przekręć zawór. Wróć z powrotem i idź po drugim ciągu rur do końca (po drodze jest miejsce, w którym możesz odpocząć i nagrać stan gry). Na końcu ścieżki czeka na Ciebie kolejny boss. Aby go pokonać, musisz użyć sposobu. Otóż po lewej i prawej stronie wiszą ogromne płachty z chińskimi znaczkami. Ustaw się najpierw naprzeciw jednej z nich, poczekaj aż nadleci śmigłowiec i strzel w płachtę (kiedy będziesz mógł oddać celny strzał pojawi się celownik u góry ekranu). Podobną operację wykonaj po przeciwnej stronie miejsca walki, a pozbędziesz się śmigłowca raz na zawsze. Wyjdź z lokacji, w której się znajdujesz używając najbliższych drzwi i z zaskoczenia pozbądź się dwóch strażników. Gdy będziesz niedaleko płonących drzwi idź w lewo, gdzie rozwal kolejnych strażników i zabierz karabin (już niedługo będzie Ci on bardzo przydatny). Teraz możesz przejść przez płonące drzwi. Zabij wszystkich strażników, którzy zbiegną się ze wszystkich stron, po czym wejdź po rampie do góry i nagraj stan gry. Teraz idź w kierunku "śmiesznej" drabiny, którą już kiedyś schodziłeś jako Hana. Po przerywniku filmowym znowu sterujesz Haną. Twoim zadaniem jest zastrzelenie gościa, który pruje z karabinu maszynowego. Kiedy tego dokonasz, akcja potoczy się sama, po której znowu sterujesz Glasem. Nie zastanawiając się długo biegnij przed siebie co sił w nogach i wskocz do helikoptera. Teraz czeka Cię oglądnięcie długiego filmu, zmiana płyty i gramy dalej.

PŁYTA #2

Na tej płycie akcja jest podzielona na 3 osoby, znajdujące się w różnych częściach wyspy. Nasi bohaterowie wykonują czynności na przemian, a gra bardzo udanie przełącza nas na odpowiednią osobę. Nie będę więc teraz pisać, że gramy na przykład jako Hana, gdyż sami to z pewnością zauważycie, a opis będzie biegł tak, jakby dotyczył jednej osoby. Więc nie powinniście mieć żadnych problemów z odczytaniem, co w danej chwili zrobić... No to lecimy.

Pierwsze co zrób, to nagraj stan gry, po czym wyciągnij gnata i rozwal zmierzające do Ciebie zombiaki. Przejdź przed siebie, a zobaczysz Wee Ming biegnącą w kierunku włoski. Jako Deke wyciągnij pistolety i idź ścieżką przed siebie, aż znajdziesz się przed otwartą chatką. Obejrzyj tam scenkę, po czym rozwal atakujące zombiaki. Zgraj stan gry i idź ostrożnie przed siebie, umiejętnie omijając płomienie. W pewnym momencie akcja potoczy się dalej sama. Jako Hana idź w kierunku chatki, w której oglądałeś scenę z lalką. Przejdź obok niej i idź dalej - aż do płonącego domku. Zabij tam wszystkie zombiaki i zabierz PO MON KEY, który upuści jeden z nich. Teraz wróć się aż do rozwidlenia i idź w lewo. Otwórz drzwi za pomocą znalezionego klucza i porozmawiaj ze starą kobietą. Nagraj stan gry, zabierz strzelbę i opuść domek tylnimi drzwiami. Zejdź ostrożnie po rampie, rozwal strażników i pozbieraj amunicję. Na rozwidleniu idź w prawo i wejdź do magazynu. Idź przed siebie - aż akcja potoczy się sama. Zostaniesz złapany w pułapkę, pod żadnym pozorem nie ruszajcie się, gdyż od razu zginiesz. Musisz użyć fortelu, którym jest ręcznik. Użyj go, a staniesz

NAGRYWANIE

[illegible] z M[illegible] AL G[illegible] SO[illegible] [illegible] tylko w [illegible] [illegible] do [illegible] [illegible] bezpośredniego wczytania [illegible] [illegible] się główne [illegible]

się wolny. Ostrożnie przejdź przed siebie i zniszczenia rozwal dwóch strażników. Idź przed siebie, obejdź wielką maszynę, zaletw kolejnych gości i nagraj stan gry. Wróć się kawałek, wejdź po rampie do góry, pozbądź się przeciwników i zabierz amunicję. Idź dalej wzdłuż pociągu aż zobaczysz otwarte drzwi w jednym z wagonów. Wejdź do środka i przygotuj się na walkę z kolejnym już bossem. Walka z nim jest trochę utrudniona, gdyż nie ma zbytnio miejsca na schowanie się. W wagonie jest skrzynka z materiałami wybuchowymi, w którą bardzo łatwo trafić, więc musisz być podwójnie ostrożny. Najlepszą metodą jest turlanie się w lewo i w prawo, a w odpowiednich momentach oddawanie strzału.

Kiedy go pokonasz, podnieś spluwę jaką znajdziesz, wyjdź z pociągu i załatw trzech strażników. Przy jednym z nich znajdziesz kartę dostępu do skrzyni z bezpiecznikami. Wróć się więc kawałek do wagonu z otwartymi drzwiami i przejdź w odwietlone miejsca pod ścianą. Użyj karty - [illegible]pu na skrzynce, a zobaczysz bezpieczniki. Odpowiednio je ustawiając spowodujesz opuszczenie drabiny. Aby tego dokonać, musisz zaliczyć dwie fazy.

1. Odblokowanie drabiny

Najpierw wyłącz wszystkie obwody. Teraz przesuń bezpiecznik (POWER) z prawej kolumny do środkowej, również miejsca oznaczone napisem POWER. Drugi bezpiecznik (z lewej kolumny) przenieś w miejsce oznaczone "LOCK 3" w środkowej kolumnie. Teraz włącz obwód, a drabina zostanie opuszczona.

2. Zniżenie drabiny

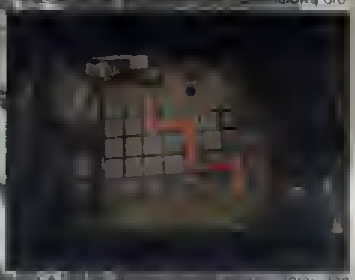
Przesuń bezpiecznik z pola POWER (środkowa kolumna) na takie samo pole, ale w kolumnie po lewej. Natomiast drugi bezpiecznik ustaw w polu "LADDER". Włącz obwód, a drabina się obniży.

Wejdź zatem po drabinie do góry. Przemieszczając się po wąskich belkach musisz przejść na drugą stronę budowli. Przeszkadzać Ci będą zamaskowane zjawy, ale mając odpowiednie uzbrojenie pozbędziesz się ich bez trudu [illegible] aby nie spaść). Kiedy znajdziesz się już na celu, akcja potoczy się sama. Po chwili odzyskasz kontrolę nad postacią. Porozmawiej z W[illegible] Ming, [illegible] zombiaki i znowu przerwa na filmik. Dalej [illegible] grę kontynuujesz jako Hana. Zapamiętaj [illegible]sce, z którego kontynuujesz zabawę, [illegible] dziesz musiał tu jeszcze wrócić. Idź w p[illegible] idąc jedyną ścieżką dojdź do płonącej [illegible] której kiedyś znalazłeś już jeden klucz. Z[illegible] zjawy, które w nim przebywają, z [illegible] nich znajdziesz klucz (XI MON KEY). W[illegible] do punktu wyjścia i idź dalej. Zobaczysz dwa [illegible] które możesz otworzyć znalezionym kluczem. W tym po lewej znajdziesz kl[illegible] do [illegible] (TRAIN KEY). Wróć z nim do miejsca w[illegible] należ i otwórz pociąg. Aby go uruchomić, musisz wpisać poprawny kod [illegible] go [illegible] przypiłej do [illegible]ny z [illegible] w jej prawym gor[illegible]nym rogu). Jeśli jednak masz kłopoty z odczytem

to już [illegible] go podej[illegible] wpisywać od lewego, [illegible] filmik igramy jako Deke. Zabij strażnika [illegible] zaczną biegnąć w stronę końca [illegible]. Dlaczego? Jeśli nie pobiegniesz to [illegible] przekonasz dlaczego. [illegible] Jake Glas zejdź [illegible] zabij strażników kontynuuj [illegible] dotrzeć do samochodu. Przy jednym [illegible] kręcających się wokół wozu znajdziesz [illegible] je i otwórz nim pojazd

PŁYTA #3

[illegible] będąc zamkniętym w komórce. Na [illegible] znajdziesz olej. Zabierz go [illegible] następnie [illegible] szon stojący w rogu. Teraz szybko rozbij [illegible] eszczenie i poczekaj [illegible] się w rogu i odczekaj [illegible] on na oleju i zabije. [illegible] jednego strażnika. Kontynuujesz [illegible] przejściem [illegible] frak jest [illegible] rzucają [illegible] ne zdjęciowa dro



[illegible] zgraj stan [illegible] przez [illegible] teraz przepra[illegible] tak, aby nie zo[illegible] musisz przejść [illegible] czynności wy[illegible] rzają się w okre[illegible] nie powinieneś [illegible] momencie kiedy [illegible] szarych po[illegible] i przygotuj [illegible] zabijaj kolej[illegible] W [illegible] momencie zoba[illegible] "dziurkę" - spróbuj [illegible] o dowiedzenie się dostęp mają [illegible] tylko [illegible] Zapamiętaj to miejsce. Idź dalej [illegible] głowę drzwi aby wpuścić [illegible] do drzw[illegible] przeciw[illegible] się w przebieralni. Nie zastana-

[illegible] długo i zmień ubranie. Wyglądając tak, jak wyglądasz, bez problemów będziesz mógł przejść przez [illegible] drzwi. Zauważ również, [illegible] Cię [illegible] nej do czasu aż nie wydostaniesz jakiejś broni. Wejdź [illegible] schodach do [illegible] skręć w lewo i [illegible] przez drugie [illegible] spotkasz tam [illegible] ka'a. Po scence właśnie nim będziesz kontynuował przygodę. Udaj się do pokoju znajdującego się naprzeciw schodów. Zabierz z szafki monetę, przejdź do pomieszczenia z telewizorem i oglądnij show. Zapamiętaj schemat ruchów. Teraz udaj się do pomieszczania z dziwną maszyną stojącą w jego lewym, górnym rogu. Wrzuć monetę i odtwórz taniec jaki widziałeś w TV. Jeśli masz problemy pomocne okaże się zdjęcie, jakie umieściłem obok tekstu. Jeśli dobrze wykonasz zadanie, otworzysz tajemne przejście. Zabij strażników i nagraj stan gry w pokoju za podwójnymi drzwiami. Wróć się i przejdź przez pojedyncze brązowe

drzwi. Zabierz stamtąd klucz do windy - ELEVATOR KEY. Przejdź korytarzem do końca, otwórz windę znalezionym kluczem i zjedź w dół. Zabierz klucz i zejdź po schodach. Znajdziesz się w pomieszczeniu z rurami - użyj klucz na zaworze i zabierz kolejny klucz (MADAM ROOM KEY). Wróć windą do góry i podejdź do głównych drzwi (tych z namalowanymi drzewami). Otwórz je znalezionym kluczem i wejdź do środka. Nastąpi teraz nieoczekiwany zwrot w akcji, ale co tam, gramy dalej. heh

Kontynuujesz jako Glas... Wejdź po schodach do góry i skręć w prawo. Obok purpurowych drzwi zobaczysz strażnika - zabij go i zabierz klucz (LOUNGE KEY), którym możesz otworzyć właśnie purpurowe drzwi. Zabij strażników i przejdź przez pojedyncze drzwi. Czeka Cię teraz walka z kolejnym bossem. Nie jest on trudny do pokonania, musisz tylko wyprzedzać jego strzały, co wcale nie jest takie trudne

Jako Hana wejdź do pokoju obok i zabierz białą wazę. Wyjdź tam i udaj się do lokacji naprzeciw schodów. Zabij strażnika i zabierz klucz (LOUNGE KEY), który ponownie użyj na purpurowych drzwiach (pamiętasz? Już tam kiedyś byłeś). [illegible] drzwiami po drugiej stronie i podążaj przez [illegible] bie, aż zobaczysz fontannę. Zabierz z niej kwiat [illegible] wróć do pomieszczenia z którego przy[illegible]łeś. Po drodze spotkasz kilku wro[illegible] nych gości, więc zabij ich - przy jednym z nich ciał znajdziesz klucz (OFFICE KEY). Użyj go na pojedynczych drzwiach w salonie. Udaj się do windy i użyj jej, a znajdziesz się w znanym Ci już miejscu. Wejdź do pokoju, w którym można nagrywać stan gry i poszukaj czarnej wazy - zabierz ją. Wyjdź i podejdź do drzwi naprzeciw. Ustaw teraz wazy na kolumnach stojących po dwóch stronach drzwi (biała po lewej stronie a czarna po prawej), a następnie dobierz odpowiednie kwiaty (po lewej musi być kwiat symbolizujący życie a po prawej symbolizujący śmierć). Po filmiku, jaki będziesz miał przyjemność zobaczyć, udaj się do przebieralni. Ponownie zmień ubranie i zabij zjawę, po której zostanie jedynie MEAT LOCKER KEY - zabierz go i udaj się do kuchni. Znalezionym kluczem otwórz srebrne drzwi do chłodni. Zabierz strzelbę i przygotuj się do walki z bossem #6 - MADAM CHEN

Aby ją pokonać musisz zastosować następującą taktykę - najpierw musisz zabić chociaż jedną zjawę kręcącą się po pokoju. Pozostawi ona papierową lalkę. Zabierz ją i podejdź do Madam Chen - wtedy użyj lalki. Na kilka sekund stanie się ona bezbronna... i to jest Twoja szansa na celny strzał. Czynności powtarzaj aż do wygrania walki

PŁYTA #4

Ostatnia część gry jest trochę udziwniona. Akcja toczy się w dość dziwnym świecie - pełnym zjaw i wampirów. Największy kosmos jest jednak z przedmiotami (amunicja, klucze, broń itd.). Otóż po zabiciu przeciwnika dalej pozostawiają oni po sobie przedmioty ale PAPIEROWE! Aby zamienić je na takie nadające się do użytku, musimy np. taki papierowy pistolet spalić w pochodni. I to jest największe utrudnienie, bo czasami trzeba biegać na 'drugi koniec poziomu', aby znaleźć taką pochodnię. Aż trzy z nich znajdują się na początku poziomu - zapamiętaj więc te miejsca. No to zaczynamy.

Rozpoczynasz od testu na zręczność, czyli przejście po ruchomych kamieniach - nic trudnego. Idąc przed siebie dojdziesz w końcu do trzech domków. Wejdź do każdego z nich w poszukiwaniu amunicji (w środkowym możesz również zapisać stan gry), po czym stań przed nimi. Z tego miejsca prowadzą dwie ścieżki - w lewo i w prawo. Idź najpierw w lewo, aż zobaczysz jak od uderzenia piorunu zapala się stos drewna - zapamiętaj to miejsce. Przejdź jeszcze kawałek w lewo, a

WAŻNIEJSZE POSTACIE WYSTĘPUJĄCE W FEAR EFFECT

Hana Tsu-Vachel
Wiek: 24
Wzrost: 5'7"
Waga: 118 lbs
Miejsce urodzenia: Shan Xi Province ROC
Specjalność: tajne misje

Z pochodzenia w połowie Francuzka, w połowie Chinka. Wychowywała się w kręgach wojskowych i szybko stała się specjalistką od [illegible] misji oraz infiltracji. Biegle włada kilkoma chińskimi narzeczami oraz każdą bronią. Nauczoną ją nie ufać ludziom. Ze swoim partnerem brała już udział w kilku akcjach, kiedy pracowała dla francuskiego rządu.

Royce Glas
Wiek: 34
Wzrost: 6'
Waga: 198 lbs
Miejsce urodzenia: Pacifica, California, USA
Specjalność: misje najemne

Były żołnierz, który bardzo przysłużył się Stanom. Zjednoczonym pomagając żegnać wiele międzynarodowych konfliktów. Teraz jest wolnym strzelcem działającym na pograniczu prawa, zabijający bez zmrużenia oka w razie konieczności. Żyje własnymi wartościami, w których pieniądze nie są najważniejsze, ale zmuszony sytuacją musi podejmować się różnych niebezpiecznych, aczkolwiek dobrze płatnych misji. Łatwo dostosowuje się do zaistniałej sytuacji.

Jakob "Deke" Decourt
Wiek: 37
Wzrost: 6'5"
Waga: 219 lbs
Miejsce urodzenia: Christchurch, Nowa Australia
Specjalność: materiały wybuchowe

Jakob jest ogromnym i przystojnym facetem, co przysparza mu ogromne powodzenie u kobiet. Cieszy się wykonywaną pracą, choć często niewiedzącą go zjawy zabitych przez niego ludzi. Ekspert od materiałów wybuchowych. Nawiązanie współpracy z nim jest niczym [illegible] pactwem, gdyż usuwa wszystkie [illegible] na drodze do celu (nieważne [illegible] mężczyzna czy kobieta).

zobaczysz studnię - to miejsce również zapamiętaj. Możesz teraz wrócić do lokacji z domkami i kontynuować przygodę podążając ścieżką po prawej stronie. Idź cały czas przed siebie, aż do rozwidlenia (po drodze zobaczysz kamienne drzwi z trzema pochodniami - to miejsce również zapamiętaj). Na rozwidleniu zobaczysz zapaloną pochodnię, w której możesz spalić (czyli zamienić) papierowe przedmioty na prawdziwe. Idź teraz w lewo, aż zobaczysz leżący na ziemi papierowy klucz (PAPER GATE), który pomoże Ci w otwarciu bramy nieopodal. Aby tego dokonać, musisz spalić go w ogniu, który został zaprószony przez błyskawicę. No to do biegu, gotowi... 5 minut i jesteś z powrotem w tym samym miejscu, ale z otwartą bramą. Przejdź przez nią, a spotkasz MADAN CHEN. Po dłuższej rozmowie dostaniesz od niej lalkę (DOLL). Musisz teraz wrócić do rozwidlenia dróg i iść ścieżką naprzeciw. W pewnym momencie zobaczysz jaskinię (pokój dziecięcy), a w nim małą dziewczynkę (MEI YUN). Daj jej lalkę i przygotuj się na rozwiązanie kolejnej zagadki logicznej. Nie jest trudna, ale zawsze... Najpierw popatrz na ścianę po lewej stronie - zobaczysz tam wskazówkę. W pięciu rządkach spisane są różne wyrazy. Wystarczy spojrzeć jakie słowa z tabelki pojawiają się w wypowiedzi i spisać cyfry, pod jakimi one występują. Operację będziesz musiał wykonać pięć razy... no, ale po kolei. Podejdź do dziewczynki i wysłuchaj pierwszego zdania, spisz cyfry i podejdź do sejfu stojącego po prawej stronie dziecka. Jak się zapewne domyślasz - musisz "wykręcić" odpowiedni kod. Myślę, że więcej informacji nie potrzebujesz, a jeśli tak nie jest, to odsyłam Cię do ramki obok z rozwiązaniem (w końcu nie każdy chce ją zobaczyć, heheh). Pamiętaj, że po każdej dobrze wykręconej kombinacji musisz ponownie porozmawiać z dziewczynką. Po rozwiązaniu zagadki otrzymasz STONE SCROLL. Udaj się z nim do MADAM CHEN a otrzymasz w zamian kawałek drewna. Musisz go zapalić używając ognia powstałego od błyskawicy - nie zastanawiej się długo, tylko udaj się w jego kierunku. Teraz musisz zapalić trzy pochodnie. Jedna jest koło studni, druga koło domków, a trzecia na rozgałęzieniu dróg. Gdy tego dokonasz, drzwi z symbolem trzech pochodni staną otworem (pamiętasz gdzie one są?). Wejdź do środka, oglądnij scenkę, a otrzymasz połowę kamiennego drzewa (STONE TREE HALF) oraz kolejny papierowy klucz (PAPER GATE KEY). Spal klucz w ognisku a prawdziwy pojawi się w jednym z domków. Zabierz go i udaj się w kierunku pokoju dziecięcego. Przejdź obok niego i udaj się ścieżką do samego końca. Zobaczysz tam kolejne wrota, które otworzysz znalezionym przed chwilą kluczem. Teraz czeka Cię miła niespodzianka... nie uprzedzam faktów i kontynuuję opis.

Zejdź w dół i skręć w lewo przed posągiem smoka. Idź przed siebie do samego końca, przechodząc przez wszystkie drzwi, aż znajdziesz klucz (MOON KEY). Wróć do posągu ze smokiem i przejdź dalej, gdzie zobaczysz drzwi - otwórz je znalezionym kluczem. W trakcie wędrówki nie omieszkaj obejrzeć wszystkich posągów - musisz zapamiętać nazwę smoka oraz jaki symbol (czerwony) jest umieszczony u jego podstawy. Idź przed siebie, zejdź po linach i zabierz kolejny klucz (SUN KEY). Wróć do drzwi, które otworzyłeś poprzednim kluczem. Obok są drugie drzwi, które otwórz kluczem "słońca" (SUN KEY). Zobaczysz tutaj kolejnego smoka. Wróć do miejsca, gdzie znalazłeś SUN KEY i idź dalej. Wejdź po linach i podążaj dalej przed siebie, rozwalając po drodze masę przeciwników. Zapisz stan gry i zejdź po linach w dół. Spójrz w lustro i zapisz po kolei to, co zobaczyłeś. Jak się domyślasz - są to obrazki sugerujące odpowiednie posągi smoków. Musisz teraz połączyć lustrzane obrazki ze smokami, a te z kolei zamienić na symbole, jakie widniały u podstawy każdego z nich. A do czego to potrzebne? Jeśli zrobisz kilka kroków w przód korytarzem - to już będziesz wiedział. Otrzymasz po prostu receptę na bezpieczne przejście zapadającej się podłogi. No cóż, zdaję sobie sprawę, że nie każdemu chce się męczyć z tymi symbolami, więc przygotowałem zdjęcie z zaznaczoną poprawną drogą. Jeśli chcesz, to z niego skorzystaj. Droga powrotna będzie już mniej skomplikowana. Zabierz STONE SWORD i wróć aż do początku tego etapu. Stań przed wielkim posągiem smoka i użyj na nim kamiennego miecza. Otworzysz w ten sposób przejście do siódmego boss'a. Zapisz stan gry i przygotuj się do walki. Polega ona na tym, że przez jakie czas musisz umiejętnie pozostawać na kamieniach, a potem oddać celny strzał - tak 3 - 4 razy i po sprawie. Dalej akcja potoczy się sama.

Idź przed siebie do sali tronowej. Otrzymasz tam drugą połówkę "kamiennego drzewa". Po filmiku zabierz korbę do studni i udaj się z nią do... no, jak myślisz... studni (niedaleko ogniska). Użyj jej, a wydarzenia potoczą się dalej same.

Na chwilę odzyskasz kontrolę nad Glasem, ale nie tudzież - nic nie będziesz mógł zrobić. Daj się schwytać.

Jako Hana idź ścieżką do końca, gdzie czeka na Cię kolejna zagadka... tym razem prosta. Musisz włożyć symbole w odpowiednie miejsca, więc jeśli choć trochę pamiętasz przebieg gry, nie powinna nas mieć problemów, dla pewności podaję rozwiązanie:

STONE SCROLL włóż w **CLOCK SAFE** (sejf)
STONE EYE włóż w **WELL** (studnia)
Lewa część **STONE WILLOW - STONE GATE** (kamienna brama)
Prawa część **STONE WILLOW**... Trzy pochodnie

Kiedy otworzysz drzwi, zostaniesz poproszony o włożenie płyty s2. To będzie już końcówka gry. Podejdź do kominka i spal w nim wszystkie papierowe rzeczy jakie masz, łącznie z lalką. Zapisz stan gry i przypatrz się kominkowi. Zobaczysz trzy symbole przedstawiające Kamienny Manuskrypt (STONE SCROLL), Drzewo (WILLOW) oraz oko (EYE). Jeśli pójdziesz w kierunku, który podpowiada Ci umieszczenie tych symboli znajdziesz trzy miejsca, w które będziesz mógł włożyć odpowiednie przedmioty (jedno będzie w ścianie, a dwa na podłodze). Kiedy to uczynisz zobaczysz finałową scenę, po której czeka Cię ostatni trudny wybór oraz finałowa rozgrywka.

W pewnym momencie będziesz musiał wybrać kim chcesz dalej grać - od tego zależeć będzie jakie zobaczysz zakończenie, których jest aż 5. I tak - możesz wybrać Hanę, a potem wygrać lub przegrać walkę (dwa zakończenia), Glasa (również dwa zakończenia) lub opcję środkową, jednak ta dostępna jest dopiero po powtórnym ukończeniu gry - na poziomie Hard.

W zależności którą osobę wybierzesz będziesz zmuszony zastosować inną strategię walki. Grając jako Hana musisz strzelać w zombiaki, z których z nich pozostawią po sobie papierowe banknoty. Spalając je w ogniu odbierasz energię bossowi. Kilka takich banknotów i po kłopocie. Walcząc jako Glas musisz zastrzelić WEE Ming. Kucaj, turlaj się i strzelaj - to zapewni Ci sukces.

No i to by było na tyle. Nasi najemnicy wracają do domu z grubszymi portfelami, relaksując się i czekając na kolejne zadanie, które z pewnością niedługo spłynie... No to do następnego razu...

PS: Jak przegrać ostatnią walkę chyba nie muszę pisać.

AJU

ZAMEK SZYFROWY

[illegible] dla cyfry '5' - "IIIII" i "I"
[illegible] dla cyfry '18' - "II", "IIIII" i "III"
[illegible]

WAŻNIEJSZE POSTACIE WYSTĘPUJĄCE W FEAR EFFECT

Wee Ming Lam
Wiek: nieznany
Wzrost: 5'5"
Waga: nieznana
Miejsce urodzenia: nieznana
Specjalność: nieznana

Wee Ming jest enigmatyczną osobą. Lama - praktycznie tylko tyle wiadomo o tej [illegible]adkowej postaci.

Mr Lam
Wiek: nieznany
Wzrost: 5'
Waga: nieznana
Miejsce urodzenia: nieznane
Specjalność: nieznana

Z początkiem gry nie wiadomo o tej postaci nic. Wszystkiego dowiedzymy się w trakcie pokonywania kolejnych etapów w grze, więc nie psuję Wam zabawy.

Jin
Wiek: nieznany
Wzrost: 5'
Waga: nieznana
Miejsce urodzenia: nieznane
Specjalność: nieznana

O tej postaci również nie wiadomo zbyt dużo. Odgrywa on jednak bardzo ważną i jątkową rolę w całej [illegible]rydze.

Witam wszystkich fanów ISS PRO najlepszej "piłeczki" pod słońcem! Ależ ten czas leci, jeszcze nie tak dawno EJSi radził i podpowiadał jak grać w ISS PRO '98, a tu już wyrósł nam godny następca tronu od KONAMI, czyli ISS PRO EVOLUTION. Wprawdzie na jego pączęcie w Europie musieliśmy czekać znacznie dłużej niż nasi bracia w Japonii, tym niemniej warto było, bo gra zachowała wszystkie zalety swego poprzednika, oferując przy tym jeszcze bardziej dopracowaną grafikę oraz bogatszy wachlarz zagrywek. Wbrew pozorom zmian w grze jest całkiem sporo, warto zatem przyjrzeć jej się dokładniej. Aby przygotować dla Was jak najdokładniejszy opis tej gry do współpracy zaprosiłem Łukasza Pedynę - mistrza Polski w ISS PRO '98 (tytuł zdobyty podczas turnieju w Stargardzie Szczecińskim), który wydaje się najbardziej kompetentną osobą do udzielania wskazówek "jak grać w ISS PRO EVOLUTION". Prezentację zawodników mamy już za sobą, a zatem ... do boju biało-czerwoni!

OBSŁUGA PADA

Zagrania wykorzystywane tak samo w OBRONIE, jak i w ATAKU

✕ - podanie po ziemi (ponowne wciśnięcie ✕ - zanim piłka dotrze do odbiorcy - spowoduje że drugi zawodnik odegra piłkę bez przyjmowania do innego piłkarza, z tzw. "klepki")

✕ + L1 - również podanie z "klepki", tyle że piłka zawsze wraca z powrotem do podającego

● + L1 - podanie i odegranie górą do podającego

✕ (gdy piłka znajduje się w powietrzu) - zagranie do któregoś z partnerów w zależności od kierunku podania

▲ - zagranie na dobieg, zawsze do przodu

▲ + L1 - wysokie podanie, może też być wykorzystywane jako dośrodkowanie, najlepiej używać go do podań do napastników

R1 - sprint

Zagrania wykorzystywane tylko w OBRONIE:

■ (posiadając piłkę) - daleki wykop w kierunku bramki lub innym możliwym kierunku (na swojej połowie)

■ (gdy piłka znajduje się w powietrzu) - wybicie głową w stronę bramki

■ (gdy przeciwnik ma piłkę) - przywoływanie drugiego obrońcy do pomocy, a zarazem atak na napastnika z przeciwnej drużyny (odpychanie, utrudnianie strzału)

● - wślizg

✕ - odbieranie piłki przeciwnikowi

Zagrania wykorzystywane tylko w ATAKU.

■ - strzał na bramkę (moc strzału zależy od okresu czasu przytrzymania przycisku)

■ + L1 - lobowanie bramkarza na połowie przeciwnika

● - wysokie podanie (działa na całym boisku, moc strzału zależy od okresu czasu przytrzymania przycisku), na wysokości pola karnego - dośrodkowanie

Uwaga. Podczas strzału (■) takie uderzenia jak wolej, nożyce, przewrotki, strzały głową czy szczupaki wykonywane są przez zawodników automatycznie. Jedyne na co mamy wpływ, to podejście pod piłkę lub lekkie odejście do tyłu.

1 x ● - wysokie dośrodkowanie
2 x ● - półgórne dośrodkowanie
3 x ● - niskie dośrodkowanie
▲ - dośrodkowanie na wysokości pola karnego po ziemi

Przyciski kierunkowe (↑ ↓ → ←) służą do podkręcania piłki (podkręcać można we wszystkie strony).

BRAMKARZ:

A (gdy przeciwnik ma piłkę na Twojej połowie) - wybiegnięcie bramkarzem z bramki, tak aby utrudnić przeciwnikowi strzał (kiedy trzymasz przycisk - bramkarz wychodzi, puszczasz - wraca do bramki)

■ (przy rzucie karnym) - rzucanie się bramkarzem w wybranym kierunku

● (po niecelnym strzale przeciwnika) - wybicie bramkarzem "z piąstki", przed naciśnięciem kółka wybieramy kierunek, gdzie ma zostać wybita piłka

✕ (po niecelnym strzale przeciwnika) - wybicie "z piąstki" - krótkie podanie

Wykonywanie RZUTÓW AUTOWYCH

✕ - bliski wyrzut

● - daleki wyrzut (przydatny przy polu karnym)

Wykonywanie RZUTÓW WOLNYCH:

Wyróżniamy trzy grupy strzałów tego typu

I - w odległości od 16 do 27 metrów od bramki (dla wymiataczy od jeden do dwóch metrów więcej)
II - od 27 do 34 metrów
III - od 34 do 43 metrów

Strzały z grupy I (16 - 27 m) najlepiej wykonywać następująco. Wycelujmy piłkę jak najkorzystniej w światło bramki (kwestia treningu), teraz wyobraź sobie linię prostą wychodzącą od piłki i prowadzącą do bramki dokładnie w punkcie, w który chcesz strzelić. Przytrzymaj ↓ (tył) i naciśnij ■ + ewentualnie podkręcenie w dowolnym kierunku (← → ↓ ↓ ■). Na początku może wydawać to się trochę trudne, ale po godzinie treningu na pewno będzie widać efekty (zaczną padać upragnione bramki).

W poprzedniej edycji gry (ISS PRO '98) do podkręcania piłki służył klawisz ✕ przez co niektórym osobom czynność ta mogła wydawać się nieco ograniczona (prawonożny zawodnik podkręcał tylko w lewo, lewonożny na odwrót). W ISS PRO EVOLUTION to ograniczenie zostało zlikwidowane (Hi Roberto C.)

Strzały z grupy II (27 - 34 m) zależą od tego, czy chcesz podkręcać piłkę podczas strzału czy nie. Jeżeli nie chcesz podkręcać, to naklerowujesz piłkę w miejsce w które chcesz strzelić i naciskasz ■. Natomiast jeżeli chcesz podkręcać, to naciskasz ■ + kierunek tył/przód (pamiętaj o mocy strzału względem okresu czasu przytrzymania kwadratu).

Strzały z grupy III (34 - 43 m) przeznaczone są raczej dla największych maniaków rzutów wolnych (Hi Prezes) i wykonujemy je następująco. Wybieramy punkt, w który chcemy strzelić, naciskamy kierunek do przodu, a następnie ■ oczywiście łączymy to z podkręcaniem (przy tej odległości to raczej normalne) i wychodzi nam coś takiego: ukos lewy górny, góra, ukos prawy górny

Uwaga. Rzuty wolne można też wykonywać na inne sposoby:

X - podanie
▲ - podanie na dobieg pozwala uwalniać się od obrońców (tylko w pobliżu pola karnego i przy liniach)
● - wysoka dośrodkowanie (piłkę warto posyłać w kierunku napastnika znajdującego się w polu karnym, najlepiej na główkę)

Strzelania rzutów wolnych najlepiej uczyć się etapami (czyli po kolei grupami I - III) Ważne jest tutaj, kto wykonuje rzut wolny (precyzja, podkręcanie, forma zawodnika w danym meczu) Jeżeli grasz słabszą drużyną to raczej nie próbuj strzelać z daleka (chyba że w danej drużynie jest dobry strzelec - np Giggs w Walii). Siła strzału w pierwszej i drugiej grupie jest niemalże nieistotna (byleby nie schodziła poniżej 9 punktów w skali 1 - 9) Moim zdaniem trzej najwięksi strzyczyciele bramkarzy (najlepiej strzelających rzuty wolne) w trzeciej grupie (34 - 43 m od bramki) to Batistuta, R Carlos i Mboma.

Dlaczego rzuty wolne są takie ważne? To proste - dzięki wyuczeniu się strzelania z nich zwiększamy procentowo swoje szanse na zwycięstwo i uzyskujemy w efektownym stylu przewagę nad przeciwnikiem

Wykonywanie RZUTÓW ROŻNYCH:
W rzutach rożnych nastąpiła zmiana w porównaniu do edycji '98 i teraz do ich wykonywania nie używamy już kwadratu. Natomiast obecne są inne zagrywki znane już wcześniej:

● + ustaw kierunek- dośrodkowanie górą i szanse na strzał z pierwszej piłki z powietrza (niekoniecznie głową)
● + ↑ - mocna piłka na napastnika stojącego na pierwszym słupku
● + ↓ - dośrodkowanie po ziemi chociaż zazwyczaj się nie przydaje, bo jest łatwe do przejęcia, wyjątek stanowi sytuacja, kiedy przeciwnik gra ustawieniem bardzo ofensywnym lub nie gra pełnym składem (kartki)

W tych trzech przypadkach należy pamiętać o mocy ustalonej względem przytrzymania przycisku.

X - podanie do oczekującego na nie partnera i dalsze dowolne rozgrywanie akcji

Rzut rożny to bardzo dobra okazja do strzelenia bramki, a szczególnie niebezpieczne dla przeciwnika są dośrodkowanie na pierwszy słupek Wypadałoby wiedzieć jak się przed nimi bronić, bo przecież mogą one być wykorzystane przeciwko nam Przeciwnik sterowany przez maszynę raczej nam nie zagrozi z tej strony, inaczej ma się jednak sprawa z człowiekiem Jedynym skutecznym sposobem na obronę takiego strzału wydaje się ustawienie wysokiego obrońcy na pierwszym słupku.

KIWANIE:
Nareszcie doczekaliśmy się zawodów z prawdziwego zdarzenia w ISS-ie i choć jest ich niewiele, to są za to bardzo efektowne Wykonujemy je następująco

Naciskamy ■ (strzał), po czym szybko naciskamy X - jest to markowanie strzału (najlepiej działa w okolicach pola karnego i bezpośrednio na nim) Możemy dzięki temu zagraniu położyć obrońcę lub bramkarza, a nawet obydwóch na raz i strzelić bramkę (działa tylko na połowie przeciwnika)

Następny zwód jest jeszcze efektowniejszy od poprzedniego i używają go najlepsi technicy (Denilson, Zidane Del Piero) Trzymamy L1 i naciskamy kierunek-przód. Zawodnik zaczyna przekładać nogi nad piłką, po czym znowu naciskamy kierunek ↑ lub ↓ piłkarz odchodzi wkłórząj ze stron zostawiając obrońcę za sobą. Poprawne wykonanie tego zwodu daje naprawdę dużą satysfakcję

Trikiem można też nazwać przepuszczenie piłki pod nogami po podaniu od partnera Zagrania to wykonujemy naciskając R1, kiedy piłka zbliża się do nas. Zwód ten przydaje się najbardziej wtedy, gdy mamy szybkiego napastnika, uzyskujemy w ten sposób przewagę nad obrońcą

Jest jeszcze jedno zagranie podskok z piłką w momencie, kiedy obrońca robi wślizg Najlepiej wykonuje się to w pełnym biegu (sprincie) chociaż normalnie też wychodzi. Wykonujemy to w następujący sposób kiedy obrońca robi wślizg naciskamy X (podanie) To zagranie jest jednym z najtrudniejszych do opanowania i dobrego wykorzystywania podczas gry

CHARAKTERYSTYKA DRUŻYNY I ZAWODNIKA

DRUŻYNA:
Możliwości drużyny opisane są w pięciu kategoriach
Attack - decyduje o obliczu gry drużyny w ataku
Defence - decyduje o obliczu gry drużyny w obronie
Power - decyduje przy przepychaniu się w wyskokach do główki, siła strzału
Speed - decyduje o szybkości zawodników - jest to bardzo ważny czynnik
Technique - decyduje o tym, jak prowadzi się piłkę przy nodze (stanowania zawodników) dryblingu i efektownych zagraniach takich jak przewrotki i woleje

ZAWODNIK:
Możliwości zawodnika opisane są w:
Right/Left/Both prawo- lewo- lub obunożny (z lewej i z prawej ma taki sam strzał)
HT - wzrost (ważny przy walce w powietrzu głową głównie w obronie)
Attack - ważny tylko u napastników i pomocników
Defence - obrona (tylko obrońcy i defensywni pomocnicy)
Strength - gra ciałem, przepychanie się (nie dać się odepchnąć to podstawa)
Stamina - wytrzymałość, kondycja
Speed - szybkość (najważniejsza cecha u napastnika, a także jedna z ważniejszych w obronie, u pomocnika nie jest aż tak istotna)
Speed Up - przyspieszanie
Jump Power - skoczność (zawodnik nie musi być wysoki, kiedy ta cecha jest dobrze rozwinięta)
Heading Accuracy - gra głową (strzały i podania)
Technique - technika (prowadzenie piłki, zazwyczaj idzie w parze z dryblingiem)
Pass Accuracy - celność podania
Kick Power - siła strzału
Kick Accuracy - celność strzału (ważniejsze od siły strzału)
Dribling - zwody
Curving - podkręcania piłki (ważne przy stałych fragmentach gry)

USTAWIENIA GRY

Jak grać, aby wygrać? Każdy zadaje sobie to pytanie, a ja postaram się na nie odpowiedzieć. Podstawową sprawą w tej grze jest obrona W zależności od przeciwnika (i jego drużyny) należy ją sobie odpowiednio ustawić Ale nawet znakomita obrona nie da sobie sama rady, jeżeli pomocnicy grają słabo Bardzo duży wpływ na grę zawodników mają strzałki znajdujące się przy każdym z nazwisk, które informują nas o formie gracza w danym meczu W poprzedniej wersji gry zamiast tych strzałek były buźki, które miały raczej znikomy wpływ na grę zawodników I tak forma zawodników wyrażana jest następującymi symbolami
↓ - bardzo słabo
↘ - słabo
→ - przeciętna
↗ dobra
↑ - bardzo dobra

Warto zawsze sprawdzić przed meczem, jaką formą dysponują zawodnicy, bo ma to dość duży wpływ na ich grę (celność podań i strzałów, wytrzymałość)

W grze mamy do wyboru 19 różnych formacji (Formation) a dodatkowo jeśli żadna z nich nam nie odpowiada, możemy stworzyć swoje własne dowolne ustawienie

Tak jak wcześniej wspominałem, ogromną rolę spełnia obrona, warto zatem odpowiednio ją przygotować (Defence Type) Covering - to pokrycie najbliższego zawodnika, Area Marking - krycie na swojej pozycji; Man Making - wyznaczanie krycia indywidualnego

Przykładowo, jeśli przeciwnik dysponuje dobrym napastnikiem to w tym wypadku najlepiej użyć krycia indywidualnego, które dodatkowo można jeszcze zdefiniować jako Normal Marking czyli krycie "krótkie" - gdy mamy do czynienia z bardzo dobrym napastnikiem (obrońca nie odstępuje go na krok) Można zauważyć, że kiedy przeciwnik (komputerowy) stosuje się do krycia, to bardzo trudno jest odegrać piłkę do napastnika, który jest często zasłonięty lub po prostu natychmiast traci piłkę.

Kolejnym ważnym wskaźnikiem jest Mentality, czyli charakter zawodnika na boisku. I tak każdemu zawodnikowi z drużyny możemy przydzielić jakieś zadanie:

Strzałka do tyłu - gra defensywna, obrońcy - nie włączają się w akcje ofensywne drużyny, zostają raczej z tyłu (stosować głównie w przypadku kiedy obrońcy nie są zbyt szybcy lub gdy napastnicy przeciwnika są szybsi od Twoich obrońców) pomocnicy - wspomagają obrońców (najlepiej sprawuje się przy obronie korzystnego wyniku) napastnicy - w tym przypadku napastnik szuka gry wychodzi po piłkę pomaga drugiej linii (używać kiedy druga linia jest słabsza)

Strzałka do przodu - gra ofensywna obrońcy - angażują się w akcje ofensywne drużyny (zanim zdecydujesz się na takiego obrońcę sprawdź jego szybkość i wytrzymałość) pomocnicy - jeśli zaznaczysz tak jakiegoś pomocnika będzie wspomagał napastników (jeśli masz dobrych pomocników w swojej drużynie to zazwyczaj mają ani duży udział w zdobytych bramkach) napastnicy - zaznaczony w ten sposób zawodnik nie będzie bawił się w rozgrywanie akcji lecz czekał na dobre podanie (można używać kiedy druga linia jest mocna)

Strategie gry (Strategy) ustalamy jako "Normal" - automatycznie włącza się wybrana strategia lub "Professional" - tutaj zaznaczasz jaką strategię obiera Twoja drużyna

Normal - zwykłe ustawienie wejściowe
Center Attack - atak środkiem boiska
Right/Left Side Attack - atak lewą/prawą stroną
Truter Side Attack - atak najlepszą w danej sytuacji stroną boiska
Change Side - zmiana stron pozycji (napastnicy zmieniają się pozycjami)
CB Overlap - podwojenie pozycji
Area Press - pressing strefowy
Counter Attack - gra z kontry
Offside Trap - pułapka ofsajdowa

Możemy mieć włączone nawet cztery strategie na raz! Włączamy je przytrzymując L2 i naciskając któryś z czterech przycisków, zależnie od naszych preferencji

Ponadto istnieją jeszcze pięć możliwości ustawień drużyny - od głębokiej defensywy do ataku wszystkimi siłami: Przytrzymujemy R2 + ● - przesuwamy drużynę do przodu, Przytrzymujemy R2 + ■ - przesuwamy całą drużynę do tyłu

ISS PRO EVOLUTION (PAL) vs WINNING ELEVEN 4 (JAP)

W odróżnieniu od poprzednich gier z serii ISS PRO i WINNING ELEVEN, które zazwyczaj bardzo się od siebie różniły, najnowsze wydania tej gry wydają się od siebie zbytnio nie odbiegać Oczywiście zmieniono tutaj wszystko co konieczne w oprawie wizualno-dźwiękowej natomiast w samej rozgrywce można zaobserwować w zasadzie tylko trzy widoczne różnice Strzały w wersji PAL zostały troszkę poprawione są szybsze i bardziej dynamiczne Łatwiej też strzelać z różnego rodzaju nożyc przewrotek i wolejów I w końcu piłka w ISS PRO troszkę lepiej trzyma się nogi przez co gra jest generalnie nieco łatwiejsza od WINNING ELEVEN 4

Przygotował *Łukasz Podyma z Ostrawa Wlkp.* (znany jako *Del* na kanale IRC #psxpl)

Całość opracował *Norby*

Hi
Oto poradnik do najwspanialszego z wrestlingów, wraz z listą cieszów. Wyjaśnione są te ale tylko podstawowe prawa rządzące walką na ringu, ale także przedstawiłem ciekawostki - także śmieszne. BTW: niektórzy się pytali, jak w końcu zakończyły walkę... Beeeeeeeeee... Pinem, panowie, ale liczę wyjątkowych trybów gry. Tutaj jest to najczęściej ↓ + ■ przy nogach lub głowie leżącego, obitego przeciwnika.

KALI

LEGENDA:

X i **X** + kierunki - wszelkie uderzenie

■ - chwytanie przeciwnika na liny lub podnoszenie przeciwnika z ziemi. Po złapaniu przeciwnika możesz dać jeszcze kierunek, by pchnąć go w wybraną stronę (np. do narożnika)

■ + kierunki - rzuty

■ - blok (trzymanie klawisza) lub reversal (trzeba dokładnie nacisnąć raz ten klawisz w momencie, gdy przeciwnik Cię atakuje)

■ - w trakcie biegu - prześlizgnięcie się pod przeciwnikiem (wstajesz za jego plecami) lub przeskoczenie go jak kozła (gdy stał tyłem - straci na chwilę równowagę)

▲ - bieganie. Jeżeli będziesz za ringiem, to biegnąc w stronę ringu postać szybko wślizgnie się na górę

▲ + kierunek - wejście na słupek

L1 - FINISHER, przy spełnieniu określonych warunków

L2 - Taunt

R1 - zmiana gracza (tylko w trybie Tag Team), podnoszenie przedmiotów z ziemi i ich kładzenie, a także wchodzenie na słupek i zeskakiwanie z niego

R1 + kierunek - wchodzenie i schodzenie z ringu

R2 - przełączanie na kim ma się skupać wrestler (gdy jest kilku zawodników na ringu)

Stojąc na słupku będziesz mógł wykonać jedno z dwóch dobić - w zależności od tego, czy przeciwnik stoi, czy leży (nie wyszczególniłem tego w opisie)

Przy wyborze wrestlera może przestawać dziwna zielona kropki. Jest to specjalny wskaźnik, który pozwala na odpalanie FINISHERów. Pod START ustawiasz ile ma ich mieć wrestler na początku pojedynku a pod MAX - maksymalną liczbę kropek, które możesz nabić w przeciągu walki. Kropki nabijasz po prostu walcząc i odpalając taunty - kiedy czerwony pasek dojdzie do końca zaświeca się jedna kropka

DOSTĘPNE TRYBY GRY:

Single Match - zwykła walka „1 na 1". Można dobrać menadżerów - gości, którzy będą odpowiednio dbali o przeciwnika wyrzuconego poza ring

Tag Match - walka „dwóch na dwóch"

Handicap - walka „1 na 3" lub „1 na 3"

Battle Royal - po wybraniu liczby wrestlerów stajesz z nimi do walki. Przegrani po kolei schodzą z ringu i ostaje się sam zwycięzca

Royal Rumble - wybierasz podstawowych graczy a następnie dobierasz dowolną liczbę zawodników (do 32). Cała zabawa polega na wywalaniu zawodników poza ring. Gdy odpada jeden, wbiega następny. I tak w kółko aż zostanie jeden zawodnik. Jeżeli Twoja postać poleci za ring, możesz przejąć kontrolę nad wbiegającym chłopkiem, naciskając SELECT

King of The Ring - turniej na 8 lub 16 startujących

Hard Core - walka bez żadnych ograniczeń i reguł. Można opuścić arenę i np. walczyć w szatni, można używać wszelkich broni. Wygrać możesz tylko poprzez Pin

Anywhere Falls - podobny do Hard Core, ale ma mniej broni. Za to czasami walkę można rozpocząć gdzieś poza areną z ringiem

Cage Match - walka w klatce - wygrywa ten, który opuści ring, wychodząc z klatki (kierunek + R1). Aby szybciej wspinać się po klatce należy kręcić kółka na padzie. Oczywiście można uderzyć w klatkę, by zwalić z niej wspinającego się przeciwnika

Survival Match - walka dla 4 lub 3 zawodników - każdy sam. W odróżnieniu do Battle Royal - tutaj wygrywa ten, który pierwszy pokona któregoś z przeciwników

Special Referee Match - oprócz dwóch walczących jest też sędzia, który może brać udział w walce (nawet Ty możesz sędziować - klawiszem L2 liczysz po pin-upie)

I Quit - w trakcie walki należy znaleźć mikrofon i podejść do leżącego przeciwnika, by zmusić go do poddania się (ma to powiedzieć do mikrofonu - stań nad nim i daj ■). Oczywiście przeciwnik szybko się nie podda i trzeba będzie mu najpierw solidnie nakłepać

ZMIANA BRONI:

Jeżeli tylko tryb walki pozwala na używania broni to można ją zmienić w trakcie walki. Wystarczy trzymać jakiś przedmiot w ręku i będąc poza ringiem podejść do któregoś z narożników, po czym nacisnąć kierunek + R1. UWAGA: można tam znaleźć mikrofon - jakby komuś był potrzebny

DODATKOWE POSTACIE:

Grając w SEASON można dostać dodatkowe postacie. Jedynym warunkiem jest rozegranie odpowiedniej liczby sezonów. Odpowiednio pojawią się postacie:

Ivory - 1 rok
Prince Albert - 2 lata
Jacqueline - 3 lata
Viscera - 4 lata
Mideon - 6 lat
Gerald Brisco - 7 lat
Pat Patterson - 6 lat
Steve Richards - ukończ Pre Season
Blue Meanie - ukończ Pre Season
Stephanie McMahon - ukończ Pre Season na poziomie Medium

[illegible] ODBIJAM JEŚLI O BANIERKI:

Będąc poza ringiem ustaw się pomiędzy banierkami a przeciwnikiem (prostopadle do banierki) i naciśnij ■

WYWALANIE PRZECIWNIKA ZA RING:

Najłatwiej robi się to na dwa sposoby. Stajesz pomiędzy przeciwnikiem a linami (prostopadle do lin i blisko nich) i naciskasz ■ - nie zawsze jednak przeciwnik wyleci. Drugi sposób - uderz przeciwnika tak, by oparł się o liny i założył o nie ręce. Teraz mu huknij jakimś mocnym uderzeniem (przeważnie jest to ↓ + X lub ↑ + X) - a przeleci efektownie przez liny. Oczywiście łatwiej wywalić się przeciwnika nieco już osłabionego

[illegible] PRZECIWNIKA NA RING:

Będąc poza ringiem - stań pomiędzy przeciwnikiem a brzegiem ringu i naciśnij ■

[illegible] PRZECIWNIK WSKOCZY NA RING:

Jeżeli wróg wejdzie na słupek i będzie chciał się na Ciebie rzucić - możesz szybko po uderzyć (X) - będzie też złapać - cisnąć na ring (■)

WALKA POZA ARENĄ

Jeżeli chcesz opuścić arenę z ringiem i powalczyć np. w korytarzach, musisz grać w trybie Hard Core ! Quit albo Anywhere Falls - tylko na arenie nr 2. Zrzuć przeciwnika z ringu i postaraj się zaciągnąć go przed wejście na rampę (dokładnie prosto - w głębi ekranu). Teraz stań pomiędzy przeciwnikiem a ścieżką prowadzącą w głąb ekranu i naciśnij ●. Do kolejnych pomieszczeń możesz się dostać popychając przeciwnika w odpowiednie przejście (drzwi) za pomocą ●.

INTERAKTYWNE DEKORACJE - ZABAWA POZA GŁÓWNĄ ARENĄ:

Jak opuścić główną pomieszczenie każdy już wie (patrz wyżej). Jest pięć pomieszczeń: rampa, kuchnia, hall, pokój z bojlerami i garaż. Na każdej z nich są interesujące rzeczy - np. ukryte bronie, które możesz wykorzystać.

RAMPA - popchnij przeciwnika na stalowe słupy a spadnie rurka. Popchnij na czarne kurtyny (są po lewej i po prawej), a spadnie krzesło. A gdy popchniesz przeciwnika na szare kurtyny znajdujące się przed wyjściem, spadnie pas mistrzowski.

HALL - popchnij przeciwnika na automat z napojami, a wyleci puszka. Tutaj znajdują się połączenia do trzech innych pomieszczeń: kuchni, pokoju z bojlerami (obydwa wejścia są u góry) i garażu (wejście po prawej).

KUCHNIA - popchnij przeciwnika na gazówkę po lewej stronie, a poparzy go ogień. Ponieważ znajdują się dwa zlewy, możesz tam pchnąć gościa, by go ochlapać. W prawym górnym rogu są kartony - popchnij na nie przeciwnika, a dostaniesz maloną. Pod ścianą po lewej jest jeszcze półka z talerzami - popchnięcie przeciwnika na nią da Ci talerz (hal. Zawsze chciałem sobie tak porzucać!).

POKÓJ Z BOJLERAMI - w lewym, górnym rogu znajdują się maszyny - popchnij na nie przeciwnika, a wyleci na niego gorąca para. Popchnij go na kraty znajdujące się w głębi ekranu - dostaniesz sporą beczkę ! A jeżeli popchniesz przeciwnika na ścianę na dole (do ekranu), spadnie metalowa rurka.

GARAŻ - jeżeli popchniesz przeciwnika na samochód, zostanie on oślepiony przez włączające się światła. Po prawej stronie, tuż nad wejściem znajduje się zielona ciężarówka - po popchnięciu na nią przeciwnika, wyleci poroże. Na ścianie w głębi ekranu wisi gaśnica - jeżeli popchniesz na nią przeciwnika, będziesz mógł ją wziąć. A jak atakniesz nim w ambulans, wyjadą nosze (cooo!!). Popchnięcie na skrzynki po lewej stronie da Ci mały pojemnik.

PRZESKOCZENIE NAD LINAMI:

Nie wszystkie postacie to potrafią. Wystarczy ustawić się blisko lin, zacząć biec w ich stronę i jak tylko postać ugnie liny, należy nacisnąć jakiś kierunek + ✕. Nie można tego robić z większego rozbiegu, tylko niemalże z miejsca. Przeskakująca postać od razu przewraca przeciwnika, na którego spada.

PIONO GOLD

UDERZENIA:

[illegible] ✕
Scoop Jab ← + ✕
[illegible] Kick → + ✕
[illegible] ↑ + ✕
[illegible] Clothesline ↓ + ✕

RZUTY:

STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:

Popchnięcie na liny ●
[illegible] ← + ●
Scoop Slam ↓ + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

PRZE[illegible]WNIKIEM:

[illegible]cie ●
[illegible] Revolver DDT ← + ●
[illegible]omic Drop → + ●
[illegible]eper Hold ↑ + ●
[illegible]ehanger Slam ↓ + ●

[illegible] SZOŁOMIONY PRZECIWNIK:

[illegible] na liny ●
[illegible] ← + ●
[illegible] Slam ↑ + ●
[illegible]ckn fo Powerbomb ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:

[illegible]ny Stomp ✕
[illegible] ← + ✕ lub ↑ + ✕
[illegible] Drop ↑ + ✕
[illegible] ↓ + ✕

[illegible] GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:

[illegible]nięcie przeciwnika ●
[illegible]arkness Choke ← + ●
[illegible]eper Hold ↑ + ●
[illegible]ted Punches ↑ + ●
[illegible] Pin ↓ + ●

[illegible] STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:

[illegible]nięcie przeciwnika ●
[illegible]ee Stomp ← + ● lub ↑ + ●
[illegible] To Leg ↑ + ●
[illegible] Hook Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:

[illegible] ✕
[illegible]lder Block ✕ + kierunek
[illegible] And Knock ● + kierunek przeciw
[illegible] ● + przeciwnik
[illegible]

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:

[illegible] ●
[illegible] Toss ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:

[illegible] ●
[illegible] ← + ● lub ↑ + ●
[illegible] ← + ● lub ↓ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:

[illegible] do drugiego narożnika ●
[illegible]er Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:

[illegible]ble Axe Handle ✕
[illegible] ✕

FINISHERS AND TM MOVES:

[illegible] 1 przeciwnik
[illegible] jest oszołomiony
[illegible] ← + ● przeciwnik stoi przodem
[illegible] Ciebie i jest oszołomiony

THE UNDERTAKER

UDERZENIA:

[illegible] Thrust ✕
[illegible] ← + ✕
[illegible] ↑ + ✕
[illegible] Handle ↑ + ✕

[illegible]

RZUTY:

STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:

[illegible]nięcie na liny ●
[illegible] Scoop Slam ↓ + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

PRZE[illegible]WNIKIEM:

[illegible]cie ●
[illegible] Revolver DDT ← + ●
[illegible]omic Drop ↑ + ●
[illegible]eper Hold ↑ + ●
[illegible]ehanger Slam ↓ + ●

[illegible] SZOŁOMIONY PRZECIWNIK:

[illegible] na liny ●
[illegible] ← + ●
[illegible] Slam ↑ + ●
[illegible]ckn fo Powerbomb ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:

[illegible]ny Stomp ✕
[illegible] ← + ✕ lub ↑ + ✕
[illegible] Drop ↑ + ✕
[illegible] ↓ + ✕

[illegible] GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:

[illegible]nięcie przeciwnika ●
[illegible]arkness Choke ← + ●
[illegible]eper Hold ↑ + ●
[illegible]ted Punches ↑ + ●
[illegible] Pin ↓ + ●

[illegible] STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:

[illegible]nięcie przeciwnika ●
[illegible]ee Stomp ← + ● lub ↑ + ●
[illegible] To Leg ↑ + ●
[illegible] Hook Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:

[illegible] ✕
[illegible]lder Block ✕ + kierunek
[illegible] Breaker ● naprzeciw przeciw
[illegible] ● za przeciwnik

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:

[illegible]ny Toss ●
[illegible]lder Back Toss ● + kier

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:

[illegible]chnięcie do drugiego narożnika ●
[illegible] On The Rope ← + ● lub ↑ + ●
[illegible] ← + ● lub ↓ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:

[illegible]chnięcie do drugiego narożnika ●
[illegible]per Back Drop ● + [illegible]

STOJĄC NA SŁUPKU:

[illegible]ble Axe Handle ✕
[illegible] Clothesline ✕ + kierunek
[illegible] Drop ✕

FINISHER AND TM MOVES:

[illegible]stone Piledriver L1 przeciwnik
[illegible] do Ciebie i jest
[illegible] Slam ← + ● przeciwnik
[illegible]

THE ROCK

UDERZENIA:

The Rock Punches ✕
The Kick ← + ✕
Elbow Smash → + ✕
Double Axe Handle ← + ✕
Clothesline ↓ + ✕

RZUTY:

STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:

Popchnięcie na liny ●
Scoop Slam ← + ●

Club To Neck ← + ●
Eye Rake ← + ●
DDT ↓ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:

Popchnięcie [illegible] ●
Back [illegible] ← + ●
Russian [illegible] Sweep → + ●
Sleeper [illegible] ← + ●
Atomic Drop ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK:

Popchnięcie na liny ●
The Rock Bottom ← + ●
Jump Swing DDT → + ●
Suplex ↑ + ●
Manhattan Drop ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:

Angry Stomp ✕ lub ↑ + ✕ lub ← + ✕
Rock Stomp ← + ✕ lub → + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:

Podniesienie [illegible] ●
Sharpe [illegible] ← + ●
Tree S[illegible] → + ●
Mounted [illegible] ↑ + ●
Pin ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:

Podniesienie przeciwnika ●
Kick To Leg ← + ●
Leg L[illegible] → + ●
Overhead [illegible] ↑ + ●
Leg [illegible] Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:

Clothesline ✕
Shoulder Block ✕ + kierunek
Neck Breaker ● naprzeciw przeciwnika
School Boy [illegible] Pin ● [illegible]
Slam

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:

Monkey Toss ●
Samoan Drop ● kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:

Popchnięcie [illegible] ●
Shoulder [illegible] ← + ●
Foot [illegible] ← + ● lub ↑ + ●
Superkick ← + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:

Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:

Double Axe Handle ✕
Knee D[illegible] ✕

FINISHER AND TM MOVES:

The People's Elbow L1 przy głowie leżącego przeciwnika
The Rock Bottom ← + ● przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony

TRIPLE H

UDERZENIA:

Snap Jab ✕
The Kick ← + ✕
Chop → + ✕
Elbow Smash ↑ + ✕
Standing [illegible] ↓ + ✕

RZUTY:

STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:

Popchnięcie na liny ●
Scoop Slam ← + ●
Arm Wrench → + ●
Eye Rake ↑ + ●
Knee Smash ↓ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:

Popchnięcie [illegible] ●
[illegible] ← + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU.

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:

BIEGNĄC.

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM

STOJĄC NA SŁUPKU.

FINISHER AND TM MOVES

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕ lub ✦ + ✕ lub ✦ + ✕
Leg Drop ✦ + ✕ lub ✦ + ✕
Elbow Drop ✦ + ✕ lub ✦ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Camel Clutch ✦ + ●
Sleeper Hold ✦ + ●
Mounted Punches ✦ + ●
Pin. ✦ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Knee Stomp ✦ + ●
Overhead Toss ✦ + ●
Leg Lock ✦ + ●
Leg Hook Pin ✦ + ●

BIEGNĄC:
Clothesline ✕
Shoulder Block ✕ + kierunek
Neck Breaker ● naprzeciw przeciwnika
Face Crusher ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:
Monkey Toss ●
Powerslam ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU: STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
10 Punch ✦ + ● lub ✦ + ●
Mudhole Stomping ✦ + ● lub ✦ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM.
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Double Axe Handle ✕
Flying Dropkick ✕ + kierunek
Knee Drop ✕

FINISHER AND TM MOVES:
Mandible Claw L1 przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
Double Arm DDT ✦ + ● przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony

Mounted Punches ✦ + ●
Sleeper Hold ✦ + ●
Knee Smash ✦ + ●
Pin ✦ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Knee Stomp ✦ + ●
Kick To Groin ✦ + ●
Kick To Leg ✦ + ●
Leg Hook Pin ✦ + ●

BIEGNĄC:
Flying Lariat ✕
Bronco Buster ✕ + kierunek
Neck Breaker ● naprzeciw przeciwnika
School Boy Rollup Pin ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:
Monkey Toss ●
Pulling Walk Slam ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
10 Punch ✦ + ● lub ✦ + ●
Mudhole Stomping ✦ + ● lub ✦ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Double Axe Handle ✕
Spinning Wheel Kick ✕ + kierunek
Knee Drop ✕

FINISHER AND TM MOVES:
The X Factor L1 przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
Bronco Buster ✕ w trakcie biegu gdy przeciwnik siedzi w narożniku

X-PAC

UDERZENIA.
Middle Kick ✕
Snap Jab ✦ + ✕
Spinning Kick ✦ + ✕
Spinning Wheel Kick ✦ + ✕
Dirt-Gun ✦ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na linę ●
Snapmare ✦ + ●
DDT ✦ + ●
Eye Rake ✦ + ●
Headlock And Punch ✦ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
Popchnięcie na linę ●
Back Drop ✦ + ●
Turn Facing Front ✦ + ●
School Boy Rollup Pin ✦ + ●
Reverse Pin ✦ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK:
Popchnięcie na linę ●
Spinning Back Drop ✦ + ●
Fisherman's Suplex ✦ + ●
Hurracanrana ✦ + ●
Piledriver ✦ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕ lub ✦ + ✕ lub ✦ + ✕
Leg Drop ✦ + ✕ lub ✦ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●

MANKIND

UDERZENIA:
Austin Punches ✕
Toe Kick ✦ + ✕
Chop ✦ + ✕
Body Punch ✦ + ✕
Standing Clothesline ✦ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na linę ●
DDT ✦ + ●
Scoop Slam ✦ + ●
Eye Rake ✦ + ●
Manhattan Drop ✦ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
Popchnięcie na linę ●
Face Crush ✦ + ●
Back Drop ✦ + ●
Diving Reverse DDT ✦ + ●
School Boy Rollup Pin ✦ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK
Popchnięcie na linę ●
Double Arm DDT ✦ + ●
Hard Scoop Slam ✦ + ●
Pulling Piledriver ✦ + ●
Electric Powerbomb ✦ + ●

THE BIG SHOW

UDERZENIA:
Chop ✕
Punch ✦ + ✕
Axe Handle ✦ + ✕
Flying Clothesline ✦ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na linę ●
Scoop Slam ✦ + ●
Back Drop ✦ + ●
Super Back Breaker ✦ + ●
Face Toss ✦ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
Popchnięcie na linę ●
Nelson Slam ✦ + ●
Facing Front ✦ + ●
Hold ✦ + ●
Drop ✦ + ●

KANE

UDERZENIA:
Snap Jab ✕
Kick ✦ + ✕
Chop ✦ + ✕
Drop Kick ✦ + ✕
Double Axe Handle ✦ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na linę ●
Headlock And Punch ✦ + ●
Neck ✦ + ●
Hammer ✦ + ●
Wrench ✦ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
Popchnięcie na linę ●
Leg Sweep ✦ + ●
Drop ✦ + ●
Drop ✦ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Popchnięcie na linę ●
Neck Breaker ✦ + ●
DDT ✦ + ●
Stomp ✦ + ●
Driver ✦ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕
Drop ✦ + ✕ lub ✦ + ✕
Elbow Drop ✦ + ✕ lub ✦ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA
Podniesienie przeciwnika ●
Lock ✦ + ●
Lock ✦ + ●
Lock ✦ + ●
Pin ✦ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA
Podniesienie przeciwnika ●
Leg Lock ← + ●
Leg Hand Toss → + ●
Leg Leg ↑ + ●
Leg Hook Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:
Back Elbow Attack ✕
Back Kick ✕
Running Clutch Pin ● naprzeciw przeciwnika
Bulldog ● za przeciwnika

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:
Monkey Toss ●
Powerslam ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Shoulder Thrusts ← + ● lub → + ●
Mudhole DDT ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Double Axe Handle ✕
Missile Drop Kick ✕ + kierunek
Elbow Drop ✕

FINISHER AND TM MOVES:
Strong Kick ✕ + kierunek
Double Powerbomb L1 + przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
Shake Rattle And Roll ✕ klep szybko w przyciski kierunkowe

KANE

UDERZENIA:
Body Punch ✕
Chop ← + ✕
Big Boot → + ✕
Kane Throat Thrust ↑ + ✕
Standing Clothesline ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na liny ●
Hard Scoop Slam ← + ●
Side Buster → + ●
Lifting Choke Hold ↑ + ●
Stomach Crusher ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
Popchnięcie na liny ●
Reverse Brainbuster ← + ●
Back Drop → + ●
Full Nelson Slam ↑ + ●
Diving Reverse DDT ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK:
Popchnięcie na liny ●
Pendulum Back Breaker ← + ●
Manhattan Drop → + ●
Spine Buster ↑ + ●
Tombstone Piledriver ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕ lub ← + ✕ lub → + ✕
Elbow Drop ↑ + ✕ lub ↓ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Darkness Choke ← + ●
Camel Clutch → + ●
Sleeper Hold ↑ + ●
Darkness Pin ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Kick To Leg ← + ● lub → + ●
Knee Stomp ↑ + ●
Leg Hook Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:
Clothesline ✕
Shoulder Block ✕ + kierunek
Neck Breaker Drop ● naprzeciw przeciwnika
Bulldog ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:
Monkey Toss ●
Powerslam ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Choke ← + ● lub → + ●
Mudhole Stomping ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Double Axe Handle ✕
Flying Clothesline ✕ + kierunek
Elbow Drop ✕

FINISHER AND TM MOVES
Choke Slam L1 przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
Tombstone Piledriver ↓ + ● przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony.

CHRIS JERICHO

UDERZENIA:
Snap Jab ✕
Middle Kick ← + ✕
Chop → + ✕
Spinning Back Kick ↑ + ✕
Standing Clothesline ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na liny ●
Griebomb ← + ●
Jumping Arm Breaker → + ●
Reverse Suplex ↑ + ●
DDT ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
Popchnięcie na liny ●
Diving Reverse DDT ← + ●
School Boy Rollup Pin → + ●
Reverse Brainbuster ↑ + ●
Reverse Pin ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK:
Popchnięcie na liny ●
Double Arm Back Breaker ← + ●
Small Package → + ●
Fisherman's Suplex ↑ + ●
Jacknife Powerbomb ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕ lub ↑ + ✕ lub ↓ + ✕
Austin Elbow Drop ← + ✕ lub → + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Mounted Punches ← + ●
Knee Smash → + ●
Reverse Chin Lock ↑ + ●
Pin ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Walls Of Jericho ← + ●
Kick To Leg → + ●
Overhead Toss ↑ + ●
Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:
Back Elbow Attack ✕
Shoulder Block ✕ + kierunek
Neck Breaker ● naprzeciw przeciwnika
Face Crusher ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK
Monkey Toss ●
Powerslam ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Mudhole Stomping ← + ● lub → + ●
Superplex ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM.
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Missile Drop Kick ✕
Spinning Wrecking Ball ✕ + kierunek
Diving Elbow ✕
Diving Knee ✕

FINISHER AND TM MOVES:
Double Powerbomb L1 + przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
Walls Of Jericho ↑ + ● jeśli jest stąd w pozycji [illegible]

VAL VENIS

UDERZENIA.
Chop ✕
Austin Punches ← + ✕
Elbow Smash → + ✕
Double Axe Handle ↑ + ✕
Standing Clothesline ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na liny ●
DDT ← + ●
Scissors Sweep → + ●
Eye Rake ↑ + ●
Arm Wrench ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
Popchnięcie na liny ●
Russian Leg Sweep ← + ●
German Suplex Pin → + ●
Octopus Stretch ↑ + ●
Atomic Drop ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK.
Popchnięcie na liny ●
Double Arm Suplex ← + ●
Spine Buster → + ●
Stomach Crusher ↑ + ●
Fisherman's Suplex ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕ lub ↑ + ✕ lub → + ✕
Elbow Drop ↑ + ✕ lub ↓ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Mounted Punches ← + ●
Reverse Chin Lock → + ●
Sleeper Hold ↑ + ●
Pin ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Leg Lock ← + ●
Kick To Groin → + ●
Kick To Groin ↑ + ●
Pin With Bridge ↓ + ●

BIEGNĄC:
Back Elbow Smash ✕
Shoulder Block ✕ + kierunek
Neck Breaker Drop ● naprzeciw przeciwnika
School Boy Rollup Pin ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK.
Monkey Toss ●
Pulling Walk Slam ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU-
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Superplex ← + ● lub → + ●
Mudhole Stomping ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Double Axe Handle ✕
Elbow Drop ✕
Knee Drop ✕ + kierunek

FINISHER AND TM MOVES.
The Money Shot L1 stojąc na słupku, gdy przeciwnik leży na ziemi
Russian Leg Sweep ← + ● przeciwnik stoi przodem do Ciebie

TIE GODFATHER

UDERZENIA:
[illegible] ✕
[illegible] ← + ●
[illegible] → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ✕

RZUTY
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
[illegible] ●
[illegible] ← + ●
[illegible] → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM.
[illegible]
[illegible] → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] Reve ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK.
[illegible] ●
[illegible] ← + ●
[illegible] → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU·
[illegible] ●
[illegible] Do[illegible] ← ✕ → + ●
[illegible] ↑ ✕ ↓ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA
[illegible] ●
[illegible] ← + ●
[illegible] → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA
[illegible] ●
[illegible] ← + ●
[illegible] → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

BIEGNĄC:
[illegible] ✕ kierunek
[illegible] ● [illegible]
[illegible] ● + [illegible]

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK
[illegible]
[illegible] ● + [illegible]

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
[illegible] ●
[illegible] ← + ● lub → + ●
[illegible] ↑ + ● lub ↓ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
[illegible] do drugiego narożnika ●
[illegible] Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU
[illegible] Axe Handle ✕
[illegible] Block ✕ + kierunek
[illegible] Drop ✕

FINISHER AND TM MOVES:
[illegible] Jump Drop L1 przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony.
[illegible] Tiar ✕ + kierunek [illegible]

LO BROWN

UDERZENIA:
[illegible] Jab ✕
[illegible] Punches ← + ✕
[illegible] Side Kick → + ✕
[illegible] Axe Handle ↑ + ✕
[illegible] Calf Kick ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
[illegible] na liny ●
[illegible] Scoop Slam ← + ●
[illegible] Buster → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
[illegible] na liny ●
[illegible] ← + ●
[illegible] Pin → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK:
[illegible] na liny ●
[illegible] Side Slam ← + ●
[illegible] Back Breaker → + ●
[illegible] ← + ●
[illegible] ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
[illegible] Stomp ✕
[illegible] Leg Drop ← + ✕ lub → + ✕
[illegible] Stomp ↑ + ✕ lub ↓ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
[illegible] ●
[illegible] ← + ●
[illegible] → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA
[illegible] ●
[illegible] ← + ●
[illegible] → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

BIEGNĄC:
[illegible] Kick ✕
[illegible] ✕ + kierunek
[illegible] Breaker Drop ● naprzeciw przeciwnika
[illegible] Boy Rollup Pin ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:
[illegible] Monkey Toss ●
[illegible] Walk Slam ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
[illegible] do drugiego narożnika ●
[illegible] ← + ● lub → + ●
[illegible] Shoulder Thrusts ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
[illegible] do drugiego narożnika ●
[illegible] Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
[illegible] Wheel Kick ✕
[illegible] Drop Kick ✕ + kierunek
[illegible] Body Attack ✕
[illegible] Drop ✕ + kierunek

FINISHER AND TM MOVES:
[illegible] Down L1 stojąc na słupku gdy przeciwnik leży na ziemi
[illegible] High ↑ + ● przeciwnik [illegible] Ciebie i jest oszołomiony

MARK HENRY

UDERZENIA:
Chop ✕
Toe Kick ← + ✕
Overhand Punch → + ✕
Double Axe Handle ↑ + ✕
Standing Clothesline ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na liny ●
Hard Scoop Slam ← + ●
Side Buster → + ●
Club To Neck ↑ + ●
Arm Wrench ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM·
Popchnięcie na liny ●
Back Drop ← + ●
Atomic Drop → + ●
Full Nelson Slam ↑ + ●
Back Side Slam ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK:
Popchnięcie na liny ●
Pendulum Back Breaker ← + ●
Side Buster → + ●
Body Press Slam ↑ + ●
Front Body Press Drop ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕ lub ✕ + kierunek

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Camel Clutch ← + ●
Knee Smash → + ●
Sleeper Hold ↑ + ●
Pin ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Leg Lock ← + ●
Overhead Toss → + ●
Boston Crab ↑ + ●
Leg Hook Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:
Shoulder Block ✕
Clothesline ✕ + kierunek
Neck Breaker ● naprzeciw przeciwnika
Bulldog ● za przeciwnikiem.

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK
Monkey Toss ●
Powerslam ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Choke ← + ● lub → + ●
Shoulder Thrusts ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Double Axe Handle ✕
Elbow Drop ✕

FINISHER AND TM MOVES·
Bearhug L1 przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
Body Press Slam ↑ + ● przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony.

KEN SHAMROCK

UDERZENIA:
Low Kick ✕
Middle Kick ← + ✕
Back Elbow Smash → + ✕
Body Punch ↑ + ✕
Standing Clothesline ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na liny ●
Club To Neck ← + ●
Hurracanrana → + ●
Dragon Screw ↑ + ●
Belly To Back Flip ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
Popchnięcie na liny ●
Back Drop ← + ●
Back Side Slam → + ●
Sleeper Hold ↑ + ●
German Suplex Pin ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK
Popchnięcie na liny ●
Knee Strikes ← + ●
Fisherman's Suplex → + ●
Flipping Arm Bar ↑ + ●
Rolling Leg Lock ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕ lub ← + ✕ lub → + ✕
Knee Drop ↑ + ✕ lub ↓ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Mounted Punches ← + ●
Knee Smash → + ●
Arm Bar ↑ + ●
Pin ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Ankle Lock ← + ●
Kick To Leg → + ●
Knee Stomp ↑ + ●
Leg Hook Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:
Back Elbow Attack ✕
Spinning Wheel Kick ✕ + kierunek
Spear ● naprzeciw przeciwnika
School Boy Rollup Pin ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:
Monkey Toss ●
Hurracanrana ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU·
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Shoulder Thrusts ← + ● lub → + ●
Superplex ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Double Axe Handle ✕
Elbow Drop ✕

FINISHER AND TM MOVES:
Shamrock Ankle Lock Submission L1 przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
Ankle Lock ← + ● przy nogach leżącego przeciwnika

BIG BOSSMAN

UDERZENIA:
[illegible] ✕
[illegible] ← + ✕
[illegible] Punches → + ✕
[illegible] Axe Handle ↑ + ✕
[illegible] Man Uppercut ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
[illegible] ●
[illegible] Buster ← + ●
[illegible] Rake → + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
[illegible] na liny ●
[illegible] ← + ●
[illegible] Attack → + ●
[illegible] Breaker ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK:
[illegible] na liny ●
[illegible] Breaker ← + ●
[illegible] Back Breaker → + ●
[illegible] Crusher ↑ + ●
[illegible] Powerbomb ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
[illegible] Stomp ✕ lub ← + ✕ → + ✕
[illegible] Drop ↑ + ✕ lub ↓ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
[illegible] ●
[illegible] Clutch ← + ●
[illegible] ← + ●
[illegible] ↑ + ●
[illegible] ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
[illegible] przeciwnika ●
[illegible] To Groin ← + ●
[illegible] Toss → + ●
[illegible] To Leg ↑ + ●
[illegible] Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:
[illegible] ✕
[illegible] Breaker ● naprzeciw przeciwnika
[illegible] ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:
[illegible] ●
[illegible] With Pin ● + [illegible]

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
[illegible] do drugiego narożnika ●
[illegible] Stomping ↓ + ● lub → + ●
[illegible] Choke ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
[illegible] do drugiego narożnika ●
[illegible] Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
[illegible] Axe Handle ✕
[illegible] Drop ✕

FINISHER AND TM MOVES:
[illegible] przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
[illegible] ← + ● przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony

AL SNOW

UDERZENIA:
Snap Jab ✕
Toe Kick ← + ✕
Chop → + ✕
Uppercut ↑ + ✕
Shuffle Side Kick ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na liny ●
Spoon Slam ↓ + ●
Shoulder Breaker → + ●
Suplex ↑ + ●
Scissors Sweep ↓ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
Popchnięcie na liny ●
Back Drop ↓ + ●
Bulldog → + ●
Reverse Brain Buster ↑ + ●
Diving Reverse DDT ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK:
Popchnięcie na liny ●
DDT ← + ●
Hurracanrana → + ●
Piledriver ↑ + ●
Jacknife Powerbomb ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕ lub ← + ✕ → + ✕
Elbow Drop ↑ + ✕ lub ↓ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Mounted Punches ↓ + ● lub → + ●
Mahistra [illegible] ↑ + ●
Pin ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Texas Cloverleaf ← + ●
Knee Stomp → + ●
Kick To Leg ↑ + ●
Leg Hook Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:
Clothesline ✕
Shoulder Breaker ✕ + kierunek
Neck Breaker ● naprzeciw przeciwnika
School Boy Rollup Pin ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:
Monkey Toss ●
Shoulder Back Toss ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Choke ← + ● lub → + ●
Frankenstainer ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM.
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Double Axe Handle ✕
Elbow Drop ✕

FINISHER AND TM MOVES
Snow Plow Lift przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
Jacknife Powerbomb ↓ + ● przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony

HARDCORE HOLLY

UDERZENIA.
Austin Punches ✕
Chop ← + ✕
Eye Kick → + ✕
Double Axe Handle ↑ + ✕
Standing Clothesline ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na liny ●
Snap Mare ← + ●
Side Suplex → + ●
Arm Wrench ↑ + ●
Cross Neck [illegible] ↓ + ●

STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
Popchnięcie na liny ●
Back Drop ← + ●
Bulldog → + ●
Diving Reverse DDT ↑ + ●
Atomic Drop ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK.
Popchnięcie na liny ●
DDT ← + ●
Manhattan Drop → + ●
Piledriver ↑ + ●
Jacknife Powerbomb ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕ lub ← + ✕ lub → + ✕
Double Knee Drop ↑ + ✕ lub ↓ + ✕

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Mounted Punches ← + ●
Knee Smash → + ●
Sleeper Hold ↑ + ●
Pin ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Knee Stomp ← + ●
Kick To Leg → + ●
Overhead Toss ↑ + ●
Leg Hook Pin ↓ + ●

BIEGNĄC:
Drop Kick ✕
Shoulder Block ✕ + kierunek
Neck Breaker ● naprzeciw przeciwnika
Bulldog ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:
Monkey Toss ●
Powerslam ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Frankenstainer ← + ● lub → + ●
Shoulder Thrusts ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Double Axe Handle ✕
Front Drop Kick ✕ + kierunek
Elbow Drop ✕
Knee Drop ✕ + kierunek

FINISHER AND TM MOVES:
Hollycaust Lift przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
Jacknife Powerbomb ↓ + ● przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony

STEVE BLACKMAN

UDERZENIA:
Low Kick ✕
Toe Kick ↓ + ✕
Chop → + ✕
Shuffle Side Kick ↑ + ✕
Drop Kick ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na liny ●
Knee Strikes ← + ●
Scissors Sweep → + ●
Eye Rake ↑ + ●
DDT ↓ + ●
ZA PRZECIWNIKEM.
Popchnięcie na liny ●
Back Drop. ← + ●
German Suplex Pin → + ●
Atomic Drop ↑ + ●
Diving Reverse DDT ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK:
Popchnięcie na liny ●
Knee Strikes ← + ●
Dragon Screw → + ●
Shoulder Breaker ↑ + ●
Piledriver ↓ + ●

PRZY LEŻĄCYM PRZECIWNIKU:
Angry Stomp ✕ lub ✕ + kierunek

PRZY GŁOWIE LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Arm Bar ← + ●
Sleeper Hold → + ●
Knee Smash ↑ + ●
Pin ↓ + ●

PRZY STOPACH LEŻĄCEGO WROGA:
Podniesienie przeciwnika ●
Knee Stomp ← + ● lub → + ●
Kick To Leg ↑ + ●
Pin With Bridge ↓ + ●

BIEGNĄC:
Karate Kick ✕
Diving Shoulder ✕ + kierunek
Spear ● naprzeciw przeciwnika
School Boy Rollup Pin ● za przeciwnikiem

GDY BIEGNIE PRZECIWNIK:
Monkey Toss ●
Powerslam ● + kierunek

PRZECIWNIK W NAROŻNIKU:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Foot Choke ← + ● lub → + ●
Mudhole Stomping ↑ + ● lub ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
Popchnięcie do drugiego narożnika ●
Super Back Drop ● + kierunek

STOJĄC NA SŁUPKU:
Double Axe Handle ✕
Front Drop Kick ✕ + kierunek
Elbow Drop ✕
Knee Drop ✕ + kierunek

FINISHER AND TM MOVES
Fisherman's Suplex Lift przeciwnik stoi przodem do Ciebie i jest oszołomiony
Karate Kick ✕ w trakcie biegu

TOST

UDERZENIA:
Chop ✕
Toe Kick ← + ✕
Austin Punches → + ✕
Standing Clothesline ↑ + ✕
Big Boot ↓ + ✕

RZUTY:
STOJĄC NAPRZECIW PRZECIWNIKA:
Popchnięcie na liny ●
Side Buster ← + ●
Suplex → + ●
Stomach Crusher ↑ + ●
Falling Neck Breaker ↓ + ●
STOJĄC ZA PRZECIWNIKIEM
Popchnięcie na liny ●
Pumphandle [illegible] ← + ●
Pumphandle [illegible] → + ●
Sleeper Hold ↑ + ●
Full Nelson Slam ↓ + ●

OSZOŁOMIONY PRZECIWNIK
Popchnięcie na liny ●
Falling Neck Breaker ← + ●
Small Package → + ●
Fast Neck [illegible] ↑ + ●
Falling [illegible] ↓ + ●

Dokończenie w następnym numerze

KĄCIK SZPERACZA
WŁAM 3

Ludzie, zacznijcie przysyłać ciekawe triki, albo cały "Kącik..." szlag trafi. Jak tak dalej pójdzie, to w przyszłym numerze będzie już tylko jedna strona, ale za to (miejmy nadzieję) bardziej treściwa. Wszystko zależy od Was.
Począwszy od bieżącego numeru został wprowadzony ranking najlepszych Szperaczy - takich, co to najwięcej punktów zgromadzili (we wszystkich 3 edycjach). Co się tyczy punktacji, to za podpowiedzi przyznawać będziemy od 1 do 3 punktów, a te szczególnie kopiące dostaną nawet 5 punktów (wszak ważna jest jakość, nie ilość). Tak więc Memorki - tym razem 7 sztuk, będą co miesiąc dostawać Czytelnicy, którzy przyślą najlepsze triki, a punkty spłyną do rankingu, który będzie prowadzony tylko "dla sportu i sławy" (bez nagród, przynajmniej na razie).
Pamiętajcie o dopiskach na kopercie "KĄCIK SZPERACZA" oraz o nie miksowaniu materiałów do różnych kącików w jednym liście, co bardzo utrudnia Nam selekcję.

RANKING SZPERACZY

1. Michał Wiesnar, Wrocław ..... 7 p.
2. Kleju, Stargard Szcz. ..... 4 p.
3. Baranek, Sosnowiec ..... 3 p.
Artur Chudy ..... 3 p.
Michał Gawłowski, Jaworzno ..... 3 p.
Adam Konecki, Szczecin ..... 3 p.
Błażej "Viper" Langer, Ruda Śl. ..... 3 p.
Oscar, Wrocław ..... 3 p.
Jim Rafalsky, Kielce ..... 3 p.
Krzysztof Tomera, Kalisz ..... 3 p.
Sławomir Wolfński, Kościan ..... 3 p.
Grzegora Wróblewski, Chełm ..... 3 p.

Reszta osób po 2 punkty lub mniej

CHASE THE EXPRESS

Oto sposób na uzyskanie scenariusza A i S. Graj na poziomie min. Normal i przechodź grę według opisu z PE#31, uwzględniając poniższe "poprawki"
1. W wagonie nr 16, podczas spotkania z Masonem nie daj mu dysku z danymi tylko "Dysk A" (otrzymuje się go w wagonie nr 10 po włożeniu emblematu we wnękę w ścianie)
2. Kiedy Billy'emu dasz "Dysk B", nie biegnij do lokomotywy tylko do wagonu nr 2 i rozbrój bombę
3. Teraz idź do lokomotywy i pociągnij za dźwignię (na pulpicie sterowniczym, po lewej od akt). Spowoduje to odłączenie reszty składu od lokomotywy
4. Wyjdź drzwiami po prawej i rozbrój bombę
5. Załatw helikopter Masona i... zaliczyłeś scenariusz A.

Teraz zrób Save'a, wystartuj z niego grę i graj jak poprzednio
1. Po drodze natrafisz na kilka różnic w stosunku do poprzedniej gry (między innymi przy pierwszym boesie). Przy próbie wzięcia prototypu IC będziesz sterował Christiną. Musisz uwolnić Jacka (czerwone pomieszczenie na mapie), klucz znajdziesz po skorzystaniu z drabinki i windy, leży obok samolotu. Po uwolnieniu idź do samolotu i wracaj do pociągu
2. Postępuj dalej według opisu - aż do momentu, gdy masz rozbrić bomby. W pomieszczeniu przed nimi znajdziesz klucz, z którym udaj się do wagonu nr 8 (pomieszczenie z gazem) i otwórz metalowe szafki. Zabierz graty i wracaj do bomb.
3. Gdy dojdziesz do helikoptera i zwiększysz go czeka Cię jeszcze jedna walka. Gratulacje - pełne zakończenie i bonus-niespodzianka.

Na koniec podpowiedzi
1. Od ilości zestrzelonych HIND-ów zależy trasa przejazdu: 0-4 Lublin, 5 i więcej Brest - Warszawa.
2. Po zabraniu karabinu maszynowego idź do wagonu nr 6 i weź granaty. Jeżeli pójdziesz krótszą drogą będą Cię próbowali zagazować, biegnij więc do drzwi, bo zginiesz
Mariusz Pierzchała, Sosnowiec (2 p.)

CHOCOBO RACING

Żeby uzyskać szybki start należy tuż przed rozpoczęciem wyścigu przytrzymać kwadrat i kierunek - góra.
Marcin Kwiecliński, Pabianice (1 p.)

CIVILIZATION 2

Trik na pieniądze. Należy założyć swoje pierwsze miasto, później wejść do opcji CITY i nazwać je '_CashH'. Przy wprowadzaniu "sH" należy wcisnąć i trzymać R1
Marcin "Biały" Zapała, Chęciny (1 p.)

CRASH BANDICOOT WARPED

Gdy będziesz miał grę ukończoną w 104% podejdź do Coco (stoi obok tablicy do save'owania), dostaniesz od niej kryształ (dodatkowy 1%). Działa jedynie, gdy każdy TIME TRIAL będziesz miał zaliczony na złoto lub platynę
Michał Gawłowski, Jaworzno (1 p.)

[illegible]

Trik Piotra Bilicza z SOUL BLADE (sprzed miesiąca) działa także tutaj. Wejdź do Material Hall of Train, następnie wybierz Music Floor. Można tu odsłuchać m.in. muzyczki z R2R, SILENT HILL, WU-TANG, CTR
Trik ze słuchaniem muzyki z innych gier działa także w MARVEL VS CAPCOM i SF COLLECTION 2
Darek Rebelski, Sulechów (1 p.)

DIE HARD TRILOGY

W części pierwszej (wieżowiec) podczas odliczania czasu pozostałego do wybuchu bomby wystrzel wszystkie naboje z magazynku pistoletu (ma być pusty) i wejdź do windy. W następnym poziomie naboje przy strzelaniu będą liczone od zera wzwyż i nie będzie przeładowywania
Grzegorz Wróblewski, Chełm (1 p.)

FINAL FANTASY VII

Ostatnia broń (specjalna) u każdej postaci kompletnie nie nadaje się do "masterowania" materii (nie przyjmują zdobytych punktów). Używaj więc tych broni dopiero gdy masz "pełne" materie
Michał "Stachu" Staszewski, Tarnów (1 p.)

Podczas walki na ringu w BATTLE SQUARE można oszukać jednorękiego bandytę. Gdy zacznie się losowanie, naciskaj szybko kwadrat, obroty trochę zwolnią i łatwiej wybrać właściwą niespodziankę
Błażej "Viper" Langer, Ruda Śl. (1 p.)

Najlepsze bronie do "maxowania" materii to Apocalipse od Cloude i Scimitar od Cida. Potrzebne jest jeszcze źródło punktów doświadczenia - proponuję udać się do Nothern Crater i walczyć z Magic Potami (gostek w garnku, który chce eliksir - po otrzymaniu, dwoma ciosami kładziemy delikwenta na ziemię). Gdy eliksiry się skończą, można je ukraść w tej samej lokacji Tonberry'emu (takie zielone z nożem). Dobre efekty daje jeszcze masowe zabijanie Moversów (kuleczki - sztuk trzy)
Sebastian Radowski, Gliwice (1 p.)

FINAL FANTASY VIII

Istnieje prosty sposób na przyłączenie GF-ów tak, by każda postać miała złączone wszystkie cechy z magią, otrzymała bonusy do wszystkich cech, miała Ability x3 i sensownie rozłożone dodatkowe umiejętności
1. postać: Quezacotl, Brothers 2cd: Cerberus, Aleksander; 3cd: Cactuar
2. postać: Shiva, Siren, Diablos; 2cd: Pandemona, 3cd: Tonberry
3. postać: Ifrit, Carbuncle; 2cd: Leviathan; 3cd: Bahamut, Eden, Doomtrain
GF-y z 1CD pozwalają na zlinkowanie pięciu podstawowych cech: hp, str, vit, mag i spr
GF-y z 2 i 3CD uzupełniają brakujące apd, eva, hit, luck.
Na 2CD, w więzieniu na 11 piętrze spotykamy karcianego gracza - jeśli z nim pogadamy, to wyrazi zainteresowanie naszym Battle Meterem, wystarczy z nim teraz wygrać partyjkę, a otrzymamy w Menu Tutorial/Information dodatkowe opcje "Character Report". Jeśli wygramy w karty z Jockerem (sprzedawca w Training Center), to pojawi się kolejna opcja w menu tutorial: GF REPORT
Krzysztof Sykta, Wyry (2 p.)

Na wyspach Island Closest To Heaven i Closest To Hell są ukryte Draw Points (m.in. ULTIMA i AURA). By uniknąć walk podczas ich poszukiwania wystarczy "założyć" zdolność ENC - NONE (DIABLOS), następnie chodząc po całej wyspie przyciskać "X" (można tak nazbierać dużo mocnych czarów)
Artur Garbas, Świętochłowice (1 p.)

Siłę uderzenia przyzwanego GF-a można "ręcznie" zwiększać - gdy znikają postacie, naciśnij i przytrzymaj SELECT, a potem jak najszybciej naciskaj "kwadrat"
Błażej "Viper" Langer, Ruda Śl. (1 p.)

Po wygraniu w karty ze wszystkimi w Balamb Garden łącznie z CC Group na czwartej płycie można spotkać ich wszystkich na Ragnaroku
Paweł "Shogun" Nawrocki, Wałczyn (1 p.)

GTA 2

Oto sposób na szybkie przechodzenie poziomów. Znajdź czołg i podjedź nim do garażu (tam, gdzie się maluje bryki). Następnie ukradnij jakiś cywilny samochód i także podjedź nim do garażu. Ustaw go bliziutko, tak, aby szybko można było go przemalować. Teraz wejdź do czołgu i zacznij rozpiernicz, ale nie odjeżdżaj zbyt daleko garażu (bo ukradną Ci samochód) - najlepiej jeździj w kółko i rozwalaj blokady policyjne. Gdy już będziesz miał 7 główek, szybko podjedź do garażu, wsiądź do samochodu i przemaluj go. Potem ustaw go jak wcześniej i zacznij wszystko od nowa - będziesz miał wystarczającą ilość kasy, by opuścić poziom
Michał Piotrak, Lidzbark Warm. (2 p.)

[illegible] SOLDIER

Oto sposób na pozyskanie najlepszego czaru w grze. Najpierw wróć do Dr Zeppeto (gdy posiadasz 68 zabawek!) i otrzymasz od niego Legend. Następnie wróć do Orgo i przenocuj w swoim domu, rano porozmawiaj z Nahani. Po rozmowie z zabawką (Mr. O Neal) zignoruj jej ostrzeżenia i na pytanie Nahani odpowiedz "YES". Użyj Peacemakera i Legend, a pojawi się Xisan - rzuci czar LEGEND OF LT. Dzięki temu zaklęciu całkowicie się uleczysz, zabierając równocześnie przeciwnikowi tyle HP, ile zostanie mu 1!!!
Kleju, Stargard Szczeciński (2 p.)

[illegible]

Do tej "sztuczki" są potrzebne obie wersje gry. Po uruchomieniu WE 3 należy włączyć jakiś mecz i w czasie gry zmienić krążek na ISS PRO '98. Komentator będzie śmiesznie gadał w różnych językach (najlepiej brzmią komentarze po bramce)
Gląc Sławomir, Jasienica (1 p.)

KING OF FIGHTERS '98

Podczas wyboru niektórych postaci można przytrzymać L1, a pojawią się inne wizerunki. Dzięki temu można grać innymi wersjami danych postaci (z poprzedniej części KOF), za zmienionym garniturem ciosów. Oto postacie, z którymi działa trik: Kyo Kusanagi, Terry i Andy Bogard, Joe Higashi, Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Yuri Sakazaki, Mai Shiranui, Yashiro Nanakase, Shermie, Chris, Billy Kane, Rugal Bernstein.
Darek Rebelski, Sulechów (1 p.)

KNOCKOUT KINGS 2000

Aby dodać sobie energii podczas walki należy kilka razy nacisnąć R1 + R2 + L1 + L2. Zawodnik klęknie i będzie liczony jak podczas Knock outu
Sebastian Zwoźniak, Dąbrowa G. (1 p.)

MARVEL VS CAPCOM

Dodatkowe persony:
ONSLAUGHT - przejdź BATTLE dowolną postacią, a przy wyborze postaci ustaw kursor na WOLVERINE'a i kliknij "dół"
ROLL - przejdź BATTLE ROCKMANem, przy wyborze ustaw kursor na nim i daj "dół"
SHADOW LADY - ukończ BATTLE jako CHUN-LI, a przy wyborze postaci najedź na WAR MACHINE i uderz "dół"

Marek "Piasek" Malczyk, Ornontowice (1 p.)

[illegible]

Gdy niechcący skasujemy niewłaściwego Save'a w menu konsoli Memory Card, to możemy go odzyskać poprzez przytrzymanie/przyciskanie kombinacji L1+L2+R1+R2 (działa także po "całkowitym" zniknięciu ikonki) (HIV działa tylko w nowych modelach konsoli)

Grzegorz Wróblewski, Chełm (2 p.)

[illegible]

Po walce z Revolver Ocelotem i rozmowie z Kennethem Bakerem wyjdź z pomieszczenia i skontaktuj się od razu z Meryl (140 15) Następnie idź do windy i jedź na poziom 1 "Duże drzwi" będą już otwarte (szczególnie przydatne jeżeli gra się na czas)

Grzegorz Wojnarowicz, Gubin (1 p.)

Jeśli masz problem z odnalezieniem Meryl (kiedy jest przebrana za strażnika) a posiadasz już STEALTH załóż go i w pomieszczeniu za strażnikami obiegnij każdego dookoła. Każdy strażnik wyda z siebie odgłos zdziwienia - głos Meryl będzie najwyższy
Gdy masz bandanę, to podczas wbiegania po długich schodach nie zatrzymuj się by zabić strażnika, tylko jeszcze na dole wciśnij naraz "kwadrat+X" Snake sam będzie namierzał i zabijał wrogów z biegu

Michał Gawłowski, Jaworzno (1 p.)

Podczas drugiej walki ze Sniper Wolf, możesz rozwalić ją bez straty energii, a nawet nabojów do "snajperki" Wystarczy, że zabunkrujesz się za jakimś wzniesieniem (najlepiej tam, gdzie zaczynasz walkę) i strzelisz do niej z kilku rakiet NIKITA.
Możesz także zrobić unikalne zdjęcia (duchy się chowają) Oto kilka przykładów
NINJA - podczas walki z GRAY FOX poczekaj aż do Ciebie podbiegnie i rzuć CHAFF GRENADE Chłopaka "Irzęsawki wezmą" a Ty możesz pstryknąć kilka fotek.
SNAKE - wystarczy w damskim kibiu sfotografować odbicie w lustrze
LIQUID - pod sam koniec gry po wpisaniu kodów i uruchomieniu Metal Geara wyjdź z pomieszczenia. Nie biegnij od razu za Liquidem, tylko stań i "widokiem FPP" odnajdź stojącego obok Gaera Teraz można pstryknąć wspaniałe zdjęcia. Liquid na tle Metal Geara.

Kleju, Stargard Szczeciński (1 p.)

W budynku z czołgami, na piętrze B2 chwyć terrorystę i zaciągnij go w pobliże pułapki-zapadni (pomocny jest tu STEALTH) Gdy wstanie, przy użyciu combosa wrzuć go na pułapkę i szybką przez nią przebiegnij Gdy zadziała zapadnia - Twój przeciwnik będzie lewitował

Zygmunt "Zigi" Muller, Ruda Śl. (1 p.)

NO FEAR DOWNHILL

Podczas odliczania na starcie, gdy zabłyśnie ostatnie, zielone światełko naciśnij gaz, e wystartujesz błyskawicznie (jak na rower ofkoz)

Hubert Paprocki, Ełk (1 p.)

RESIDENT EVIL

Grając jako Jill, po rozwaleniu zmutowanej rośliny (z pomocą Barry'ego), wzięciu Mansion Key i rozmowie z Weskerem nie opuszczaj budynku, tylko udaj się do małego pokoju w końcu korytarza Przy drzwiach naciśnij "X", a podsłuchasz kłótnię między Barrym i Weskerem Wejdź do środka, a obejrzysz ciąg dalszy scenki.

By uzyskać shotguna (jako Jill, z Chrisem to nie działa) nie musisz na "widelcu" kłaść wersji Broken Po prostu weź gwarę i wyjdź z pokoju, a gdy zacznie się zawał sufit poczekaj na przybycie Berry'ego, który otworzy drzwi

Maciek Stępski, Cieszyn (1 p.)

Jeśli grasz jako Jill to podczas walki z Tyrantem gdy wyskoczy z dziury, trzeba go okrążyć i stanąć za dziurą, a wówczas bydlak będzie biegł w miejscu Poczekaj teraz, aż zrzucą Ci bazookę i wykończ dziada

Michał Witkowski, Łódź (1 p.)

[illegible]

W trybie Multiplayer wybierz opcję S de Car Podczas wyścigu naciśnij i przytrzymaj L2 (gadanie), a następnie jakiś atak - L1 R2 lub R2 Skopiesz kumpla albo zabierzesz mu broń To samo może zrobić drugi Gracz
Podczas przeskakiwanie samochodu, gdy jedziesz stosunkowo wolno, możesz naciskając hamulec zaparkować maszynę na dachu

Michał Kędzierski, Łódź (1 p.)

ROLLCAGE

Wybierz dowolny pojazd tryb i trasę Trochę trasy pokonaj i przerwij grę Teraz ponownie wybierz jakiś pojazd itd, ale podczas ładowania gry trzymaj "SELECT+dół". Po rozpoczęciu wyścigu nie będziesz mógł sterować wozem, e jego dziwaczne zachowanie będzie odzwierciedleniem Twego poprzedniego przejazdu

Przemysław Herman, Piła (1 p.)

SILENT HILL

Będąc na molo w pobliżu lalami w miejscu gdzie nie ma barierek daj się zastakować bestii - wpadniesz do wody i będziesz mógł po niej chodzić. Niestety jest to zaułek bez wyjścia.

Marcin Zielak, Wałbrzych (1 p.)

[illegible]

Rozpoczną sezon i dostań się do klasy GT-3 Kup Saleen SR Grand Touring koloru różowo-szarego (koniecznie!) Ten zakup wyniesie 39 tys , ale zaraz możesz go pchnąć już za 55 tys. - czyli zarobek 16 tys po jednym transferze Działa to tylko w w/w klasie, ale można robić tak w nieskończoność

Marcin "Biały" Zapała, Chęciny (1 p.)

STAR OCEAN

Gdy się zapalisz, zaczniesz turlać się po ziemi (trzeba to robić bardzo szybko), e ugasisz ogień

Rafał Kmiecik, Rzeszów (1 p.)

TOMB RAIDER

Gdy masz niski poziom energii, zrób Save o obok znaku, e następnie załaduj stan (Load) - energia odnowi się do maksymalnego poziomu

Błażej "Viper" Langer, Ruda Śl. (1 p.)

TOMB RAIDER 4

W Trenches na jednym z budynków znajdują się drzwi, które otwiera się za pomocą Roof Key Jeśli wskoczysz na ścianę tuż obok drzwi, będziesz mógł potańcić w powietrzu, wspinać się po niewidzialnych platformach, a nawet dostać się na drugą stronę drzwi bez ich otwierania.

Tomasz Stolarczyk, Sosnowiec (1 p.)

Na poziomie THE LOST LIBRARY bardzo łatwo można rozwiązać zagadkę z siedmioramienną gwiazdą. Należy stanąć twarzą w kierunku gaszącej płomienie płyty i biegnąc w lewo zapalać je po kolei.

Michał Gawłowski, Jaworzno (1 p.)

Ustaw się plecami do drzwi i wykonaj skok do tyłu - czasami można w ten sposób znaleźć się po ich drugiej stronie (działa tylko na niektóre drzwi)

Marek "Piasek" Malczyk, Ornontowice (1 p.)

[illegible]

Jeżeli rzuci oszczepem wykonamy na pełnym powerze, przy kącie 97 stopni (nie wolno spalić) - spadnie UFO! Przy skoku w dal gdy osiągniesz wynik 9 99 pojawi się krecik, a przy biegach czas np 7,77 uaktywni sterowiec. Jest tego o wiele więcej trzeba tylko popróbować.

Paweł "Shogun" Nawocki, Wałbrzych (1 p.)

UNJAMMER LAMMY

Sposób na zdobycie stopnia COOL na wszystkich poziomach - popatrz na mordkę taktometru i podczas jej zbliżania się do danego symbolu (przyciski na padzie) naciśnij go szybko 2 - 5 razy Efekt - np. 3000 pts u Chop-Chopa i ukryte teksty Można nieźle powkurzać kumpli w Two Players)

Dominik "Szajk" Sikorski, Wilków (1 p.)

[illegible]

Grając w trybie Versus lub Arcade na planszy ARIZONA, możesz bardzo łatwo pozbyć się przeciwników Wystarczy za poczekasz, aż do wielkiego krateru spadnie olbrzymi meteor - wtedy do niego podjedź i rozwal kilkoma specjalami W ten sposób uwolnisz WKURZONĄ KOSMICZNĄ MRÓWKĘ! Zmiata z krateru ile sił w kołach i gdzieś się zabunkruj (najlepiej na szczycie obserwatorium) Mrówa sama zajmie się pozostałymi wehikułami.

Kleju, Stargard Szczeciński (1 p.)

[illegible]

Extra gold Przed bitwą, na Deployment Screen trzeba wcisnąć SELECT, R1 L1, R1, L2, R1, R2 Żeby ponownie uzyskać Extra Gold trzeba zrobić Save, zresetować i powtórzyć po ładingu.

Lista artefaktów w Dark Omen.
1 GRUDGEBRINGER SWORD - masz go od początku
2 BOOK OF ASHUR - misja Bogenhafen Należy spalić fireballem z Grudgebringer sworda dom na południu z komina, z którego wydobywe się zielony dym, oraz sąsiednia domy (góra mapy)
3 ENCHANTED SHIELD - otrzymasz go po misji AXEBITE PASS, jeśli oddział DWARVES ocaleje
4 BANNER OF DEFIANCE - w misji Great Forest 1 ma go oddział Wrights na północnym wschodzie
5 BANNER OF WRATH - misja Great forest 3 Ma go oddział Orcs arrer boys na północy Lewą stroną urwiska należy skierować piechurów zaczekać aż ich zaatakują trzy oddziały później prawą stroną urwiska zaatakować łuczników kawalerią
6 SHIELD OF PTOLOS - w misji Blighted towers ma go oddział atakujących orców
7 WAND OF JET - misja Sylvania1 ma go Vampire Lord
8 HELLFIRE SWORD - W tej samej misji spalić wieżę
9 HERAT OF WOE - po misji ORAKENHOF CASTLE.
10 HORN OF URGOK - w misji Orcs Camp strzelić 10 razy fireballem w namiot z czarnymi oczami.
11 BANNER OF ARCANE WARDING - w powyższej misji ma go oddział Orc Biguns, atakujący z północnego zachodu
12 STAFF OF OSIRIS - w misji Troll Attack na północnym zachodzie jest kamień na który wskazuje strzałka na ziemi Strzelić w niego kilka razy fireballem
13 STORMSWORD - ma go oddział skaleton warriors w misji Northern Wastes
14 SPELL EATER SHIELD - w misji HELP TREEMAN należy strzelić w krąg kamieni na północnym wschodzie
15 DRAGON HELM w misji Northern Bratonnia na północnym zachodzie spalić wieże 40 fireballami
16 RUNEFANG - dostajesz go przed ostatnią misją

Marek Wilczewski, Gdańsk - Oliwa (2 p.)

Memorki otrzymują:

Michał Gawłowski, Jaworzno
Grzegorz Wróblewski, Chełm
Kleju, Stargard Szczeciński
Błażej "Viper" Langer, Ruda Śl.
Marek Wilczewski, Gdańsk - Oliwa
Michał Piotrak, Lidzbark Warm.
Mariusz Pierzchała, Sosnowiec

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

B
1 38 364 Paweł Stękowski z Grudziądza
2 29 193 Paweł Stękowski z Grudziądza
3 26 499 Paweł Stękowski z Grudziądza
4 23 197 Paweł Stękowski z Grudziądza
5 31 821 Maciek Rodak ze Wschowy
8 24 437 Paweł Stękowski z Grudziądza
7 20 560 Maciek Rodak ze Wschowy
8 22 970 Maciek Rodak ze Wschowy
9 23 142 Maciek Rodak ze Wschowy
10 20 045 Maciek Rodak ze Wschowy

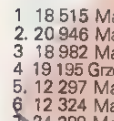
IB
1. 25 453 Paweł Stękowski z Grudziądza
2 17 719 Maciek Rodak ze Wschowy
3. 24.989 Maciek Rodak ze Wschowy
4 24 067 Maciek Rodak ze Wschowy
5 17 772 Maciek Rodak ze Wschowy
6 18 060 Maciek Rodak ze Wschowy
7 19 648 Maciek Rodak ze Wschowy
8 18 178 Maciek Rodak ze Wschowy
9 23 603 Maciek Rodak ze Wschowy
10 23 079 Artur Celes ze Strzelec Opolskich

A
1 18 515 Maciek Rodak ze Wschowy
2. 20 946 Maciek Rodak ze Wschowy
3 18 982 Maciek Rodak ze Wschowy
4 19 195 Grzegorz Kultys z Radzionkowa
5. 12 297 Maciek Rodak ze Wschowy
6 12 324 Maciek Rodak ze Wschowy
7 24 289 Maciek Rodak ze Wschowy
8 23 642 Maciek Rodak ze Wschowy
9 13 929 Maciek Rodak ze Wschowy
10 13 484 Maciek Rodak ze Wschowy

IA
1 31 214 Paweł Stękowski z Grudziądza
2 23 559 Maciek Rodak ze Wschowy
3 29 963 Maciek Rodak ze Wschowy
4 22 981 Maciek Rodak ze Wschowy
5 25 890 Maciek Rodak ze Wschowy
6 36 164 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
7 16 032 Paweł Stękowski z Grudziądza
8 22 248 Maciek Rodak ze Wschowy
9 19 606 Maciek Rodak ze Wschowy
10 17 508 Artur Celes ze Strzelec Opolskich

IC
1 15 863 Maciek Rodak ze Wschowy
2 15.195 Maciek Rodak ze Wschowy
3 20 004 Maciek Rodak ze Wschowy
4. 20 086 Łukasz Sobierański z Opola
5 11 312 Maciek Rodak ze Wschowy
6 21.890 Szymon Kopański z Lubawy
7 14 877 Maciek Rodak ze Wschowy
8 14.476 Maciek Rodak ze Wschowy
9. 20.111 Maciek Rodak ze Wschowy
10 22 226 Maciek Rodak ze Wschowy

S
1 1.09 525 Maciek Rodak ze Wschowy
2. 1,29 083 Maciek Rodak ze Wschowy
3 1 09 749 Maciek Rodak ze Wschowy
4 1 02 630 Maciek Rodak ze Wschowy
5 1 25 836 Maciek Rodak ze Wschowy
8 1 27 551 Maciek Rodak ze Wschowy
7 1 11.609 Maciek Rodak ze Wschowy
8 1 51 025 Maciek Rodak ze Wschowy
9 1 28 638 Maciek Rodak ze Wschowy
10 1 07 664 Maciek Rodak ze Wschowy



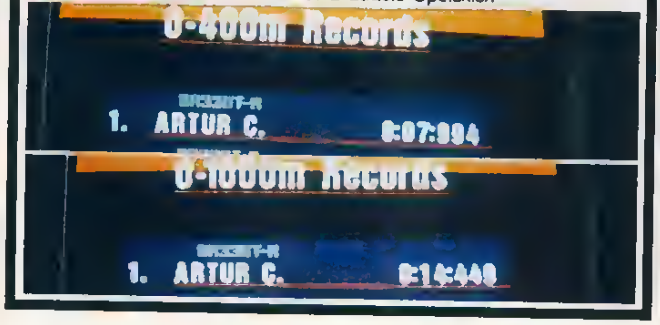
W tym numerze memorkę otrzymuje MACIEJ RODAK ze WSCHOWY za uzyskanie 46 najlepszych czasów spośród 60 możliwych. Gratulujemy! Czekamy na następne, poprawione wyniki

REKORD NA PRZYSPIESZENIE

Pierwsza odsłona GRAN TURISMO poszła w odstawkę i leży na pewno u każdego na zasłużonym miejscu. Rekordy, które były z nią związane zostały mocno wyśrubowane i wszyscy grając w "dwójkę" nawet nie myślą się do nich zebierać. Cieszę się, że mogę odświeżyć w dzisiejszym numerze rekordy z przyspieszeń z GT, co spowodował Artur Celes ze Strzelec Opolskich, który już nie raz zagościł na naszych listach wyników (wyspecjalizował się w testach na prędkość i przyspieszenie). Jest on jedyną znaną mi osobą, która zeszła poniżej 8 sekund na teście 0-400m.

Oto jego wyniki:

0-400m - 0.07.994 - Artur Celes z Strzelc Opolskich
0-1000m - 0.14.449 - Artur Celes z Strzelc Opolskich



V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

I Australia
1-1 20 31 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
2-1 11 18 Szymon Skrzypiec z Czernicy
3-1.16 21 Marek Kłos z Mławy
4-1 09 01 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
5-1 09 80 Szymon Skrzypiec z Czernicy
6-1 16 00 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
7-1.15.10 Marek Kłos z Mławy

II Monte Carlo
1-0 57 58 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
2-1 29 78 Szymon Skrzypiec z Czernicy
3-0 51 47 Maciek Kupiec z Koszalina
4-1 10 00 Marek Kłos z Mławy
5-0 46 11 Maciek Kupiec z Koszalina
6-1 20 21 Maciek Kupiec z Koszalina
7-1 00 16 Marek Kłos z Mławy

III Finlandia
1-1 10 90 Mariusz Sławik z Dębicy
2-1 05 11 Marek Kłos z Mławy
3-1.24 01 Maciek Kupiec z Koszalina
4-1 18 28 Maciek Kupiec z Koszalina
5-1 00 77 Mariusz Sławik z Dębicy
6-0 42 21 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
7-1 07 99 Maciek Kupiec z Koszalina

IV Portugalia
1-1 15 56 Mariusz Sławik z Dębicy
2-1 16 79 Dariusz Płachecki z Torunia
3-1.24 81 Dariusz Płachecki z Torunia
4-1 10.73 Szymon Kopański z Lubawy
5-1 10.37 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
6-0 53 18 Szymon Kopański z Lubawy
7-1 09 01 Dariusz Płachecki z Torunia

V Argentyna
1-1 21 97 Mariusz Szastok z Krakowa
2-1 10 54 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
3-1 04 87 Piotr Liszka z Solca Kujawskiego
4-1 07 47 Mariusz Szastok z Krakowa
5-1 01 02 Maciek Kupiec z Koszalina
6-0 52 43 Maciek Kupiec z Koszalina
7-1 16 11 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp

VI Anglia
1-1 12 03 Marek Kłos z Mławy
2-1 24 71 Piotr Liszka z Solca Kujawskiego
3-1,19 08 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
4-0 52 41 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
5-1 12 16 Mariusz Sławik z Dębicy
6-0 47 23 Maciek Kupiec z Koszalina
7-1 00 76 Szymon Kopański z Lubawy

VII Nowa Zelandia
1-1 20 93 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
2-1 19 19 Mariusz Sławik z Dębicy
3-1 11,88 Piotr Liszka z Solca Kujawskiego
4-1 20 02 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
5-0 51 78 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
6-0 55 97 Szymon Kopański z Lubawy
7-1 03 32 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp

VIII Szwecja
1-1 17 23 Szymon Skrzypiec z Czernicy
2-1 03 50 Szymon Skrzypiec z Czernicy
3-1 24 80 Szymon Skrzypiec z Czernicy
4-1 11 99 Szymon Skrzypiec z Czernicy
5-1 04 30 Mariusz Sławik z Dębicy
6-0 59 09 Szymon Skrzypiec z Czernicy
7-1 08 70 Szymon Skrzypiec z Czernicy

IX Hiszpania
1-1 12 78 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
2-1 08 17 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
3-1 05 09 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
4-1 05 55 Mariusz Sławik z Dębicy
5-1 05 61 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
8-0 57 16 Szymon Skrzypiec z Czernicy
7-1 01 72 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp

X Włochy
1-0 46 90 Piotr Liszka z Solca Kujawskiego
2-0 51 23 Piotr Liszka z Solca Kujawskiego
3-0 56 71 Mariusz Szastok z Krakowa
4-0 44 10 Mariusz Szastok z Krakowa
5-0 53 98 Mariusz Szastok z Krakowa
6-0 49 09 Dariusz Płachecki z Torunia
7-0 58 14 Maciek Kupiec z Koszalina

XI Indonezja
1-1 07 09 Marek Kłos z Mławy
2-1 13 11 Marek Kłos z Mławy
3-1 06 37 Mariusz Sławik z Dębicy
4-1 01 12 Maciek Kupiec z Koszalina
5-0 55 89 Piotr Liszka z Solca Kujawskiego
6-1 01 16 Piotr Liszka z Solca Kujawskiego
7-1 09 07 Maciek Kupiec z Koszalina

XII Korsyka
1-1 18 05 Szymon Skrzypiec z Czernicy
2-1 03 78 Mariusz Sławik z Dębicy
3-1 05 66 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
4-1 21 29 Maciek Kupiec z Koszalina
5-0 54 55 Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
6-0 47 29 Mariusz Sławik z Dębicy
7-1.19 81 Szymon Skrzypiec z Czernicy

TIME TRIAL - 95 18·41 Dariusz Płachecki z Torunia

ARCADE
LEVEL 1 - 11 45 58, Dariusz Płachecki z Torunia
LEVEL 2 - 18 04 01, Szymon Kopański z Lubawy
LEVEL 3 - 26 56 67, Szymon Kopański z Lubawy

TROPHY
EUROPEAN - 14 10 87 Marek Kłos z Mławy
WORLD - 22 44 76, Szymon Kopański z Lubawy
EXPERT - 28 11 98 Szymon Kopański z Lubawy

CHAMPIONSHIP
EUROPEAN - 19 53 00 Szymon Kopański z Lubawy
WORLD - 30 11 62, Jerzy Kościelniak z Ostrowa Wlkp
EXPERT - 44 39 88, Dariusz Płachecki z Torunia

wipeout

Poza tym, że pobite zostały po raz kolejny czasy, nic się nie zmieniło. Dalej dowodem waszych wyników są kasety z nagranym przejazdem i widocznym wynikiem (kaseta może być odesłana na koszt odbiorcy, jeżeli zostanie to zaznaczone), ewentualnie własnoręczna prezentacja umiejętności w redakcji lub przy mojej obecności (można się umówić mailowo lub zdzwonić) Zasady: mistrzowska klasa - PHANTOM (chyba, że wyraziłeś zainteresowanie publikowaniem wyników w RAPIER, to dorzucimy i tę klasę). Liczą się najlepsze wyniki na okrążenie lub całą trasę. Dozwolony jest każdy z ósemki pojazdów. Przy okazji sorki dla Grześka - jeżeli naprawdę nie cheatowałeś. [Kali]

Telefon kontaktowy: (071) 312 19 76
e-mail (kali@grupa69.netpol.pl)

POINTO KONA:
Lap: 0:23.44 - Iwo Sadłowski - AG-SYSTEMS
2:02.89 - Iwo Sadłowski - AG-SYSTEMS

MEGA MALL:
Lap: 0:38.20 - Iwo Sadłowski - ASSEGAI
3:26.72 - Iwo Sadłowski - ASSEGAI

SAMPA RUN:
Lap: 0:36.44 - Iwo Sadłowski - ASSEGAI
3:20.08 - Łukasz "Dalajlamer" Wojtuś - ASSEGAI

STANZA INTER:
Lap: 0:31.84 - Łukasz "Dalajlamer" Wojtuś - PIRHANA-A
2.47.68 - Łukasz "Dalajlamer" Wojtuś - PIRHANA-A

HI-FUMII:
Lap: 0:28 88 - Łukasz "Dalajlamer" Wojtuś - PIRHANA-A
2:39.00 - Łukasz "Dalajlamer" Wojtuś - PIRHANA-A

P-MAR PROJECT:
Lap 0 44.04 - Jarek Zieliński - AG-SYSTEMS
3:55.32 - Jarek Zieliński - AG-SYSTEMS

MANORTOP:
Lap: 0.29.92 - Łukasz "Dalajlamer" Wojtuś - PIRHANA-A
2:41.92 - Łukasz "Dalajlamer" Wojtuś - PIRHANA-A

TERMINAL:
Lap 0.32.68 - Łukasz "Dalajlamer" Wojtuś - PIRHANA-A
2:49:52 - Łukasz "Dalajlamer" Wojtuś - PIRHANA-A

Guten Tag

Jakoś ostatnio cicho się zrobiło - nie ma żadnych turniejów. Na szczęścia my podgrzajamy atmosferę - na EXTREME PARTY odbędzie się turniej TEKKEN 3, o szczególach którego możecie poniżej poczytać. Jakaś cisza ostatnio jest z mordobiciami, jeżeli nie liczyć SF EX2+. A gdzieś tam daleko, gdzie hodują jedwabniki, ludzie hulają już w STREET FIGHTER EX 3 na PS2. To znaczy - grają wszędzie, ale tam hulają masowo. Bo "u nas" na razie tylko jednostki mogą sobie pozwolić na zakup PS2. Dopóki więc nie nazbiera się trochę listów i mailów, SF EX3 nie wejdzie do "Kącika...". Dla miłośników serii SF jest jednak niespodzianka. To znaczy - obiecana spodziewanka, ale bardzo przyjemna - miażdżąca combosy do najlepszego "strita" - SFA3.

KĄCIK BIJATYK
ROUND 19

kali@grupa69.netpol.pl

STREET FIGHTER EX 2 +

PRACTICE: TRIAL MODE

Oto dalsza lista combosów w Practice:

SKULLOMANIA:
1 (E) Skullo Crusher
2 (E) Skullo Slider
3 (E) Skullo Takachef
4 (E) Super Skullo Crusher
5 (E) Super Skullo Slider
6 (E) Skullo Ball
7 (E) Skullo Energy
8 (E) Super Skullo Energy
9 (E) Shin Skullo Dream
10 (D) Skullo Head - Skullo Dive
11 (D) kucający MP - kucający MK
12 (C) Excel - Skullo Slider X 5 - Super Skullo Slider
13 (B) Skullo Energy - Super Skullo Crusher - Skullo Energy
14 (B) MP - Skullo Head - Super Skullo Crusher
15 (A) Skullo Ball - z wyskoku HK - odpalić EXCEL i zrobić 5-hit Combo
16 (A) z wyskoku HK - kucający MP - kucający MK - Super Skullo Slider - Super Skullo Crusher

SHARON:
1 (E) Gale Hammer Punch
2 (E) Half Moon Kick
3 (E) Bermuda Symphony
4 (E) Crimson Terror
5 (E) Shadowloo Combination
6 (E) Sharon Special
7 (E) Hellfire
8 (E) Assault Rifle
9 (D) Prisoner Scissors
10 (C) Przestrzel Hadouken'a swoim Hellfire
11 (B) z wyskoku HP - Gale Hammer Punch - Hellfire
12 (B) Gale Hammer Punch X 2 - Shadowloo Combination - Load - Hellfire
13 (B) odpal EXCEL - HP - HK - HP - HK - HP - HK - HP - HK - Shadowloo Combination
14 (A) Crimson Terror - kucający MP - Gale Hammer Punch X 2 - Sharon Special - Shadowloo Combination
15 (A) z wyskoku HP - kucający MP - Gale Hammar Punch X 2 - Sharon Special - Shadowloo Combination - Sharon Special - Cancel do LP
16 (A) z wyskoku HP - odpal EXCEL i zrób combo ne 7 hit'ów - kucający MK - Gale Hammer Punch - > Sharon Special

NANASE:
1 (E) Sanrenkon
2 (E) Kasumioroshi
3 (E) Tenshoukon
4 (E) Gekkyouponan
5 (E) Izayoirennin
6 (E) Yayoitouningi
7 (E) Machiyoi Tenkyuugeki
8 (D) kucający MP X 2
9 (D) Arake (Yayoitouningi - Arake - powrót)
10 (D) Kasumioroshi X 3 (z LK)
11 (C) Tenshoukon - Sanrenkon (Tenshoukon z LP, Sanrenkon z HP)
12 (C) z wyskoku HP - kucający MP - Sanrenkon X 3 (z LP)
13 (B) Sanrenkon X 2 - Machiyoi Tenkyuugeki
14 (B) Gekkyouponan - Izayoirennin - Yayoitouningi
15 (A) Ryuuei - MK - Sanrenkon - Yayoitouningi - Izayoirennin - Yayoitouningi
16 (A) z wyskoku HP - kucający MP - Sanrenkon X 2 - Izayoirennin - Arake

STREET FIGHTER ALPHA 3

Dziś przedstawię pierwszą część najbardziej rzeźniczych combosów do najlepszego ze STREET FIGHTERów dostępnych na domowych konsolach. Sam tych combosów nie wymyśliłem i nie wszystkie udało mi się wykonać. Po prostu podpatrzyłem, jak wykonywali je Three-11 i Raging Demon. Pewne poniższe kombinacje specjalnie wiele wam nie powiedzą, ale zapewniam - wyglądają po prostu nieziemsko, niewiarygodnie, niewyobrażalnie i w ogóle nie#%$%@. Wszystkie one były wykonywane w Practice - starałem się jak najdokładniej opisać każde zagranie, gdyż muszą być spełnione określone warunki. Wykonywane były głównie na trzech postaciach - Zangief, Sodom i ThunderHawk, ale powinny działać na każdego, bez wyjątków. Z niektórych combosów można uciec, np. poprzez Air Recovery.

"Z powietrza" oznacza zadanie ciosu z wyskoku dopiero przy opadaniu na przeciwnika. "Przy ścianie" - w tym momencie przeciwnik znajduje się pod ścianą. "W rogu" - przyciskasz przeciwnika do brzegu ekranu. Jeżeli są niejasności w związku z oznaczeniami, zapraszam do lektury któregoś z opisów do STREET FIGHTERa w poprzednich numerach PE. Aha - A-SIM to jest to samo, co japoński Z-ISM. I jeszcze jedno - niech nikogo nie dziwi w niektórych miejscach kombinacja typu LK+HP - dotyczy to tylko X-ISM i jest to stary, streetfighterowy trik na szybsze wyprowadzenie niektórych ciosów.

RYU:

1) 11 hits X-ISM z powietrza MP, ↓ + LK, qcf,qcf+P, → + HK, → ↓ ↘ + HP
2) 10 hits X-ISM z powietrza MP, ↓ + LK, LP, LK+HP, qcf qcf+P (z trzeciego poziomu)
3) NIESKOŃCZONY!!!! A-ISM z powietrza HP (bardzo późno), ↓ + MP, qcb+HK (musisz być pod ścianą) ↓ + MP, qcb + HK. Całość powtarzać przy każdym stunie (gwiazdki nad głową) przeciwnika
4) X-ISM, A-ISM z powietrza HP, ↓ + LP, ↓ + LK, qcf qcf + PPP (z trzeciego poziomu, HP, → ↓ ↘ + HP
5) 15 hits A-ISM z powietrza MP, MP, qcb, qcb + HK. W sumie można to zapisać dokładnie tak: z powietrza MP, qcb, MP, qcb + HK - czujecie różnicę? Czas tu jest wszystkim
6) 4 hits X-ISM może i słaby, ale bardzo fajny: z powietrza MK, tak aby przeskoczyć przeciwnika i uderzyć go z tyłu, gdy jeszcze stoi przodem, LP, → + LK+HP
7) 11 hits A-ISM z powietrza MP, LP, ↓ + LK, qcb + HK, qcf qcf + K (wchodzi w plecy)

KEN:

1) V-ISM odpal MP+MK i ↓ + MK, qcf + HP, qcb + HK, MK, qcb + HK, → + HK, → ↓ ↘ + HP, → ↓ ↘ + HP
2) 16 hits A-ISM w rogu: rzut z KK, qcb qcb + K
3) 9 hits A-ISM w rogu: → + HK, ↓ + LP, qcb qcb + K
4) 23 hits A-ISM w rogu: z powietrza bardzo późno HK, ↓ + LK, qcf qcf + LK, qcf qcf + LK, qcf qcf + LK
5) niszczenie GUARD METER - V-ISM: ↓ + MK, qcf + HP, → + HK, qcf + HP, → + HK, qcf + HP, → + HK, qcf + HP, → + HK i tak w kółko, aż przeciwnikowi rozwalisz guard guard meter
6) 12 hits X-ISM, V-ISM, A-ISM: rzut KK, HP → ↓ ↘ + HP
7) 52 hits V-ISM: odpal LP+LK i ↓ + MK, qcf + HP, qcb + HK, qcb + HK, qcb + HK, qcb + HK, qcb + HK, qcf + HP

SAGAT:

1) 13 hits X-ISM, A-ISM: → ↓ ↘ + LP, qcf qcf + K, MP, → ↓ ↘ + HP. Uwaga - qcf,↓ qcf + K musi tak przeciwnika poturbować, by znalazł się on w rogu
2) 14 hits X-ISM, A-ISM w rogu: rzut w powietrzu (→ + PP), rzut w powietrzu (→ + PP), rzut w powietrzu (→ + PP), rzut w powietrzu (→ + PP), rzut w powietrzu (→ + PP) MP, qcf qcf + K. Ostatnie dwa zagrania można zastąpić przez ↓ + MP, qcf qcf + K. Rzuty wykonuj będąc w najwyższym punkcie wyskoku, minimalnie nad przeciwnikiem
3) 11 hits A-ISM w rogu: rzut → + PP, ↓ + HP, qcf qcf + HK (z poziomu 3). Przy ↓ + HP musisz podejść kawałeczek do przodu, a zamiast qcf qcf + HK wsadzić inne rzeczy (bez świntuszych skojarzeń)
4) 22 hits X-ISM, A-ISM: z powietrza późno HK, HP, qcf qcf + HK (z poziomu 3), MP, → ↓ ↘ + HP. Przy qcf qcf + HK musisz zepchać przeciwnika pod ścianę. Tu także przed qcf qcf + HK możesz zrobić ↓ + MP w miejsce zwykłego HP
5) 27 hits V-ISM w rogu: odpal przez LP+LK i nawalaj albo qcf + HP, albo qcf + HK, bądź też wymieniaj je ze sobą. Gdy wskaźnik V-ISM będzie już się kończył, dowal → ↓ ↘ + K, → ↓ ↘ + P
6) 22 hits V-ISM z odległości ponad połowy ekranu: odpal przez LP+LK i → ↓ ↘ + HP, → ↓ ↘ + HK, qcf + LK, qcf + LP, → ↓ ↘ + HK, → ↓ ↘ + HP → ↓ ↘ + HP

TEKKEN 3

NASI TAM BYLI:

Niedawno, w ramach konwentu Anime "Asukon 3" w Katowicach odbył się turniej TEKKEN 3. Niestety, dowiedziałem się o imprezie od naszych otaku - Buhego i Lokiego, na pięć minut przed jej rozpoczęciem i nie zdążyłem nikogo poinformować. Nie zmieniło to jednak faktu, że na ów mały turniej wpadł Yoshi (Paweł Kardas) z brygadą i rozbił całe towarzystwo. Sam zajął drugie miejsce, ustępując tylko Darkowi Maciołkowi. Trzecie miejsce zajął Masłowski Łukasz. That's all.

CIOSY

Tym razem prezentuję tu juggle i gwarantę autorstwa jednego z najlepszych graczy w Polsce - Kaczki, czyli Łukasza Pączkowskiego. Naprawdę warto przeanalizować!

UWAGA: w legendzie nie podałem pewnych oznaczeń. Od teraz będą obowiązywały też i poniższe rzeczy
WR - podczas biegu (po p p,P z odległości)
QCF - ćwierć kółka do przodu: d, d/p, p
QCB - ćwierć kółka do tyłu: d, d/t, t
HCF - pół kółka od tyłu do przodu (t, d/t, d, d/p/, p)
HCB - pół kółka od przodu do tyłu (p, d/p, d, d/t, t)
_ - lub
( ) - klawisz w nawiasie mówi, że ten cios ma NIE trafić przeciwnika.

LING XIAOYU:

Pamiętajcie - AoP to postawa Art of Phoenix
1, d+2 1, d+2 (tylko Jin, Paul, Eddy Yoshi, Lei, Julia i BIGb)
(maksymalnie blisko) p, p+3+4 p+3 p, p+3 (flip) BK+f,f+3
p p+3+4 d/p+2 p p+3
CH 4 d/t+1
t+1+2 (maksymalnie opóźniona na blok) 2 p, p+3
p, p+1+2 CH ~1+2 p, P FC+3, 2 BK 2,1
p,p+1+2~1+2
p, p+1+2 CH ~1+2 p, P d/t+3 FC+3,2 BK+2 2 3
p, p+1+2 CH ~1+2 p, P d/t+3 p, p+1+2~1+2
p,p+1+2 CH~1+2 p,p+3+4 FC+3,2 BK+3_(BK+24)
AoP+d+1+2 p, p+1+2 d/p+1 (flip) BK+p, p+3
BK+p, p+3
G/P, n+3 FC+3,2 BK+2,1 p, p+1+2~1+2
G/P, n+3 d/t+3 FC+3,2 BK+2 2 3
G/P, n+3 d/t+3 p, p+1+2~1+2

HEIHACHI MISHIMA:

WR+3 (na blok) QCF+2

OGRE:

WS+2 (stun) d/p, d/p+2+4 p, p, p (podbieg) WR p+2
d, d/t+4 p p,n+4
CH FC+3,3,n+3 SS(i) d+1 (flip) WS+4 p, p+1+2_g/p+1+2~0
WR+3 (przyjęte na blok) 4
G/P n+3 d/p d/p+2+4 p, p, p (podbieg) WR p+2
Chamstwo z p, p+1+2
G/P, n+3 p, p+1+2
g/t+3 n~(trzeba chwilkę poczekać, aby trafiło QR w lewo) p p+1+2 (ratuje tylko QR w prawo)
p p+3 p p+1+2
p, p+2 p, p+1+2
na brzuchu nogami do przodu 3 p, p+1+2

LAW:

na brzuchu nogami do przodu 3 WS+4
p+1,1,(1),2 (2),2

HWOARANG:

G/P n+3 3~4
G/P, n+3 3,3,4, n+3
Na brzuchu nogami do przodu 3 WS+4 d/p+1 d+4,4

Piła

KĄCIK WYŚCIGOWY
LAP 14

Niech będzie pochwalony... - fajne powitanie, no nie (he, he, he)? A tak na poważnie to witam w kolejnej edycji "Kącika wyścigowego", w którym kluczową sprawą będzie omówienie turnieju GRAN TURISMO 2, który będę prowadzić na EXTREME PARTY. Polecam dokładnie przeczytać i zapoznać się z wszystkimi zasadami (przede wszystkim powinni zrobić to ci, którzy planują wziąć w nim udział). Kolejna część "Kącika. " będzie poświęcona wynikom - prym wiedzie wynik z maksymalnej prędkości zrobiony SUZUKI ESCUDO przez dwóch panów zamieszkałych w Strzelcach Opolskich, poza tym nowe rekordy z przysposzeń z pierwszej części GRAN TURISMO, oraz czasy z COLINa, V-RALLY 2 i licencji z GT2.

Ponieważ sporo osób zaczęło oszukiwać, używając kodu na turbo, czasy do CTR zostają zawieszone

EXTREME PARTY

Na wstępie wszyscy zostaną podzieleni na 19 grup - po czterech osobników w każdej. Z każdej grupy wyjdzie tylko zwycięzca - czyli osoba, która uzyska najlepszy czas w swojej grupie (3 okrążenia - wybierane najlepsze) Następnie zostają oni rozdzieleni na kolejne cztery grupy i po kolejnej rywalizacji (4 okrążenia, wybierane najlepsze) zostają tylko mistrzowie i wicemistrzowie kórzy z kolei zostają podzieleni wlg systemu pucharowego - „pierwszy z pierwszej grupy z drugim z drugiej grupy" itd Później, jak się można domyśleć, wygrani przechodzą dalej, przegranym dziękujemy - i tak aż do finału (cały system pucharowy z walką o trzecie miejsce jak i z finałem rozgrywać się będzie na pięciu okrążeniach gdzie będzie się liczyło tak jak poprzednio, najlepsze okrążenie)

Oto dokładny schemat rozgrywek.

1) Pierwsza faza eliminacji - wychodzi tylko mistrz ze swojej grupy kóry uzyskał najlepszy czas (trzy okrążenia, wybierane jest to najlepsze) 19 grup po 4 osoby

2) Druga faza eliminacji - zwycięzcy grup (1 do 16) rozmieszczeni są wlg poniższego schematu e do dalszej rywalizacji przechodzą mistrzowie i wicemistrzowie z grup A, B,C, D (cztery okrążenia, wybierane jest to najlepsze)

grupa A	grupa B	grupa C	grupa D
1	8	9	13
2	6	10	14
3	7	11	16
4	8	12	18

3) System pucharowy - rywalizacja na pięciu okrążeniach najlepsze decyduje o dalszym uczestnictwie Spotykają się pierwszy z A i drugi z B pierwszy z C i drugi z D pierwszy z B i drugi z C pierszy z D i drugi z A W następnej rundzie grają zwycieżcy pojedynku pierwszego i drugiego oraz trzeciego i czwartego Na końcu finał i pojedynek o 3 miejsce

Do turnieju będzie można zgłaszać się na początku zlotu. Każdy, kto będzie chciał wziąć udział w turnieju będzie musiał przyjść do mnie i zgłosić swoją kandydaturę - ilość miejsc ograniczona (64 osoby) Pierwszeństwo w zapisach będą mieć osoby, które brały czynny udział w naszym „Kąciku wyścigowym" (obojętnie czy był to COLIN, V-RALLY czy GRAN TURISMO· mogą to uczynić przez telefon - na mój domowy numer) Każdy zapisujący się powinien zapamętać grupę w której się będzie znajdował ponieważ nie będzie czasu na szukanie kogoś, kto właśnie ma wystartować i rywalizować o najlepszy czas. Nazwiska i grupy będą ogłaszane głośno przez mikrofon i każdy będzie miał dwie minuty na wstawienie się na stanowisku w przeciwnym razie odpada, co da większe szanse przeciwnikom Kolejna sprawa to losowanie trasy i klasy samochodu Chcę zaznaczyć, że cały turniej będzie odbywał się w TIME TRIALU, samochodami z klas S A i B Klasie C dziękujemy Nie będzie możliwości jazdy samochodami z garażu. Co do tras, to będą uwzględniane tylko te asfaltowe (szutrowce odpadają) e dodatkowo z 23 tras wyłeczą dwa owale (trasa 4 - Super Speedway i trasa 20 - Test Course) także zostanie tylko 21 tras i tylko na nich będzie rozgrywany turniej (oczywiście bez tras odwróconych) Samo losowanie tras i klasy samochodów będzie osobne dla każdej grupy Po wstawieniu się na stanowiskach każda grupa będzie miała około pięć minut na to, żeby wybrać samochód z danej klasy do danej trasy Będzie można korzystać za swoich notatek i zachęcam wszystkich do trenowania i wybierania optymalnego samochodu do każdej z tras.

Na zakończenie podam ustawienia pada, jakie będzie obowiązywać na turnieju (jeśli ktoś jeździł na innych ustawieniach, to ma jeszcze czas, aby potrenować) Wskazane jest przyjechać ze swoim padem lub z własną kierownicą. Wielu z Was pytała się mnie przez telefon czy można jeździć z automatyczną skrzynią biegów Jasne że tak, każdy będzie jeździł jak mu wygodnie

Oto ustawienia pada na potrzeby turnieju.

Pierwsze ustawienie z uwzględnieniem strzałek kierunkowych będzie standardowe:
Strzały (prawo i lewo) sterowanie
X gaz
Kwadrat hamulec
Trójkąt wsteczny
Kółko hamulec ręczny
R2 - dodawanie biegów
L2 - odejmowanie biegów
R1 - zmiana widoku samochodu
L1 - „lusterka" wsteczne

Drugie ustawienie z uwzględnieniem gałek analogowych:
Gałka lewa (prawo i lewo) sterowanie
Gałka prawa (przód) gaz
Gałka prawa (tył) hamulec
Trójkąt wsteczny
R1 hamulec ręczny
L1 - „lusterka" wsteczne
R2 dodawanie biegów
L2 odejmowanie biegów
Kółko zmiana widoku samochodu

COLIN MCRAE RALLY

Kategoria pierwsza
NOWA ZELANDIA- 19 36 01 Kamil Góracki z Kleszczowa
GRECJA- 18 06 22 Waldemar Frańczak z Cieszyna
MONTE CARLO- 17.21.22 Kamil Góracki z Kleszczowa
AUSTRALIA- 15 57 53 Waldemar Frańczak z Cieszyna
SZWECJA- 18 06 15 Szymon Kopański z Lubawy
KORSYKA- 14 50 68 Waldemar Frańczak z Cieszyna
INDONEZJA- 18.21 24 Grzegorz Kaczmarczyk ze Świdnicy
WIELKA BRYTANIA- 23 49.28 Waldemar Frańczak z Cieszyna

Kategoria druga
NOWA ZELANDIA- 15.31.69 Jacek Awieruszko z Białegostoku
GRECJA- 15 16.92 Grzegorz Kaczmarczyk ze Świdnicy
MONTE CARLO- 16.24 95 Jacek Awieruszko z Białegostoku
AUSTRALIA- 14.55.27 Jacek Awieruszko z Białegostoku
SZWECJA- 16.03 17 Jacek Awieruszko z Białegostoku
KORSYKA- 14 08 79 Jacek Awieruszko z Białegostoku
INDONEZJA 17 06.91 Jacek Awieruszko z Białegostoku
WIELKA BRYTANIA- 22.40.08 Jacek Awieruszko z Białegostoku

Kategoria trzecia
NOWA ZELANDIA- 14.49.33 Szymon Kopański z Lubawy
GRECJA- 14.32.44 Szymon Kopański z Lubawy
MONTE CARLO- 15.36 07 Szymon Kopański z Lubawy
AUSTRALIA- 14.30.23 Kamil Góracki z Kleszczowa
SZWECJA- 17.27.47 Szymon Kopański z Lubawy
KORSYKA- 13.11 12 Kamil Góracki z Kleszczowa
INDONEZJA-16.28.40 Kamil Góracki z Kleszczowa
WIELKA BRYTANIA 22 02.27 Kamil Góracki z Kleszczowa

GRAN TURISMO 2

Wielu z Was dzwoniło do mnie z rekordami na maksymalną prędkość i wszystkich prawie załamałem Najczęstsze rekordy uzyskiwane przez dzwoniących to prędkości w granicach 450km/h jednak to co udało się uzyskać dwóm panom z Strzelec Opolskich niejednemu wybiło z głowy próbę bicia tego rekordu Sprawcami zamieszania są ARTUR CELES i JACEK BARTOSZ. Wspólnie wymyślili ustawienia na których można rozkręcić SUZUKI ESCUDO do prędkości grubo ponad 500km/h (całość nagrana na kartę pamięci wraz ze stanem gry) Niestety nie mogę podać ich ustawień (może kiedyś), a jedynie podpowiem, że samochód musi pokonać większość drogi na dwóch, tylnych kołach z przodem skierowanym do "nieba"
Oto ich wyniki

1) 573 68 - Artur Celes ze Strzelec Opolskich
2) 564,47 - Jacek Bartosz ze Strzelec Opolskich

Od następnego numeru wprowadzę listę na pięć miejsc, a więc już możecie podsyłać swoje wyniki (a może ktoś poprawi wyniki Artura i Jacka...) Do dzieła!!!

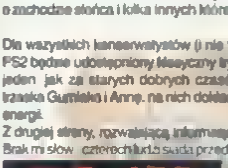
RECORD
1. 573.98km/h

Wszelkie pytania i uwagi proszę kierować pod numer (mój telefon domowy): (032) 289 41 42 lub telefon komórkowy 0603 564 172

TEKKEN TAG TOURNAMENT

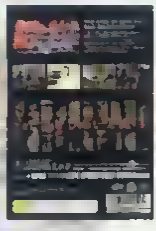
Pojawił się pierwszy screen z nowego intra do TTT na PS2, na którym widać Jun stojącą o zachodzie słońca i kilka innych które można zobaczyć na dole strony

Dla wszystkich kanaserwatystów (i nie tylko) niezwykle wspaniała wiadomość! W TTT na PS2 będzie udostępniony klasyczny tryb gry! Bez TAGowania po prostu walka jeden na jeden jak za starych dobrych czasów. Zwróćcie uwagę na screeny na których Jin trzaska Gunlaka i Annę, na nich dokładnie widać, że każdy z Graczy ma po jednym pasku energii.
Z drugiej strony, rozwalającą informacją jest to że gra będzie wykorzystywać Multi-Tapa... Brak mi słów czterech ludzi siedzi przed konsolą i grafa raz w tzw. trybie PAIR PLAY MODE...



To znaczy - wybiera się normalnie po dwóch zawodników ale wbiegająca po naciśnięciu TAG postać jest sterowana przez Twojego kumpla! Wyobrażacie sobie robienie Tag Juggles?! Niesamowite! A poza tym - nadaje to zupełnie innego charakteru wyglądu turniejów tekkenowych... Mistrzostwa teamów na 100% nasza redakcja przyłoby się do zorganizowania takiego turnieju.
Wiadomo już, jak będzie wyglądała punkt-ko TTT na PS2. Oto jego przód i tył:

Kolejną wspaniałą rzeczą jest fakt dodania dwóch nowych postaci w wersji PS2. Nie wiadomo jeszcze kto to będzie - widać tylko dodane miejsca na dwie postacie na ekranie wyboru zawodników. Na razie idą tylko zakłady kto tam się pojawi - zdecydowanie prowadzi Gen i Dr Bestonowitz. Bardzo możliwe jestem to, że znajdzie się tam podobiera Tetsujina czy też Mokujina, która wcześniej nie widniała od razu na głównym ekranie. NAMCO raczej nie stworzy nowych zawodników



Niezwykle wywołaną w kosmos opcją może okazać się tryb Tournament. Po wybraniu postaci walka ma podobno wyglądać tak, że gdy ginie Ci jedna postać, to w jej miejsce wbiega następna. Nie ma przerwania walki, wszystko ciągle toczy się na jednej arenie. Dla mnie zapowiada się to rewelacyjnie!

A ze szczegółów mniej ważnych - większość plansz ma być dostępna w dwóch trybach: za dnia i w nocy. Być może nie będzie to dotyczyło tylko kolorystyki - wanek na planszach poruszają się też inne postacie. Wtedy to można by było bić się na ulicy miasta za dnia (ludzie chodzący z torbami z zakupami i jeżdżący na rowerach), a później włączyć sobie tą samą planszę w nocy (zapalone neony, żule, punki LODOzimba itd.) Ale to pewnie tylko jedna z moich licznych fantazji:) .

Spotkałem się ostatnio z wieloma prezentacjami TTT w akcji. Jeżeli chodzi o grafikę to jest ona bardzo dopracowana, dopakowana nawet małymi dupereliami - np. w zbroi Armor Kinga odbija się całe otoczenie. Wspaniała też jest gra świateł - tu już nie chodzi o byle dodanie light-sourcing - tu oświetlenia ma olbrzymie znaczenie! Widziałem jedną walkę w dojo, w pewnym momencie kamera tak się obróciła, że dostające się do środka światło poranka wręcz uderzyło po oczach. Pod tym względem wszystko jest dopięte na ostatni guzik - nawet włosy postaci rzucają cienie na twarz (dokładnie widać to w przypadku Hwoarangа)
Na jednej z plansz - walka na placu przed świątynią - było widać, jak pięknie kwitnie tu normalne życie. Otóż - sala grupa mnichów spotkała się z drugą grupą - obydwie się zatrzymały i pokłoniły nawzajem. A blisko walczących na tym samym placu zasuwał przez cały czas sprzątacz machający miotłą. Aha - musiał niestety zmarnieć niełatwe osoby jednym ciągiem, pomimo tego, że grafika jest w pełni 3D to i tak pozostały niesłychanie wielkie areny przez co nie można zbliżyć się do budynków (czy też owego sprzątacza)
A poniżej możecie zobaczyć kilka niezłych screenów z kolejnymi postaciami resztę Ściera wrzucił do Kalajdoskopu. Zwróćcie uwagę na grę świateł na obrazku z Lawem trzaskającym Paula z p+1-2.

EXTREME PARTY

Oczywiście mowa tu o turnieju TEKKEN 3, który odbędzie się na EXTREME PARTY w dniu 30.04.2000 r. Jako że ja zostałem wyznaczony jako osoba odpowiedzialna za organizację, postanowiłem zrobić coś innego, niż było dotychczas na licznych turniejach w Polsce. Co stało się myślą przewodnią? Duża ilość efektownych walk na najwyższym poziomie ...

Generalnie rzecz biorąc Turniej będzie składał się z dwóch faz, nie licząc finału. Zasadniczo będzie to liga - czyli "każdy walczy z każdym". Wyściówo w lidze startują Gracze których już mogliście poznać w Kąciku Bijatyk - Czołówka Polskiego TEKKENa (w skrócie CPT), turniejowi wymiatacze, którzy niemalże zawsze zgarniają wszystkie nagrody. Jednak to nie oznacza, że inni Gracze nie mają szans (H. No jasne). W lidze są przewidziane cztery wolne miejsca przeznaczone dla zawodników, którzy jeszcze nie zabłysnęli na żadnym turnieju. Oczywiście nie będzie tak prosto znaleźć się w tej czwórce - do fazy wstępnej przystępuje 128 osób (zapisy - patrz poniżej)
Faza wstępna będzie rozgrywana systemem pucharowym: wygrany przechodzi dalej, przegrany odpada. I tak aż do wyłonienia 4 najlepszych, którzy będą mogli sprawdzić swoje siły w konfrontacji z CPT. Uwaga - w zależności od wyników można będzie można znaleźć się w "Kąciku..." w najbliższym przeglądzie. W finale zaś znajdą się trzej Gracze, którzy w lidze uzyskali największą ilość punktów (wygrana 1 punkt, przegrana - 0). W przypadku remisów punktowych przewidziane są baraże. Finaliści grają w systemie "każdy z każdym", przy czym w razie niejasności będą liczyć się stosunki wygranych rund.

Zasady obowiązujące w lidze i fazie wstępnej Turnieju:

Liczba rund: 2
Czas (niestety z przyczyn organizacyjnych musi być ustawiony) 60 sec
Guard Damage Off
Vibration. On lub Off :)))
Wersja. NTSC
Dowolna konfiguracja klawiszy
Dostępne wszystkie postacie
Należy przynieść własny joypad (inne kontrolery też dopuszczalne - np. automat perkusyjny z DRUMMANII)

ZAPISY Można zapisywać się telefonicznie pod numerem 0501 391 911. Uwaga. kto pierwszy ten lepszy - dostępnych tylko 128 miejsc. Zapisy rozpoczynają się od 17.04.2000 r. od godziny 16:00.

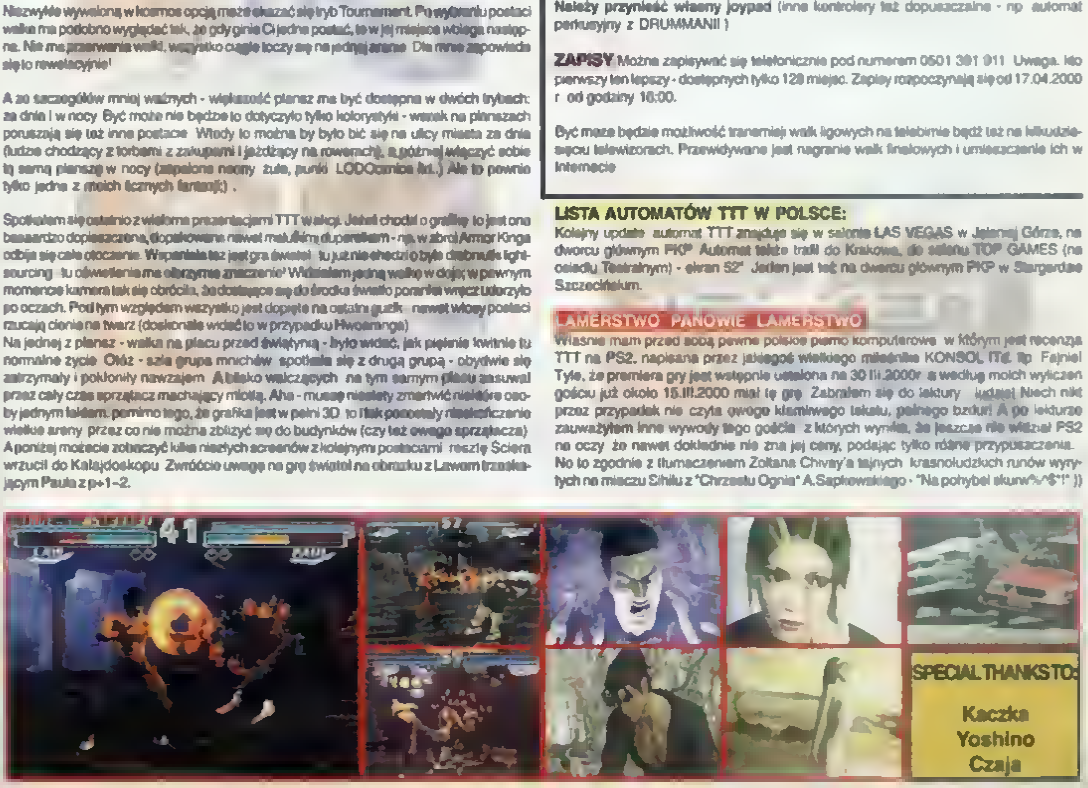
Być może będzie możliwość transmisji walk ligowych na telebimie bądź też na kilkudziesięciu telewizorach. Przewidywane jest nagranie walk finałowych i umieszczenie ich w Internecie

LISTA AUTOMATÓW TTT W POLSCE:

Kolejny update: automat TTT znajduje się w salonie LAS VEGAS w Jeleniej Górze, na dworcu głównym PKP. Automat także trafił do Krakowa, do salonu TOP GAMES (na osiedlu Teatralnym) - ekran 52". Jeden jest też na dworcu głównym PKP w Szczecinie. Szczecińskim.

LAMERSTWO PANOWIE LAMERSTWO

Właśnie mam przed sobą pewne polskie pismo komputerowe w którym jest recenzja TTT na PS2, napisana przez jakiegoś wielkiego mieszkańca KONSOL ITd. tp. Fajnie! Tyle, że premiera gry jest wstępnie ustalona na 30.III.2000r. a według moich wyliczeń gościu już około 15.III.2000 miał tę grę. Zabrałem się do lektury. Jednak! Niech nikt przez przypadek nie czyta owego kiśmiwego tekstu, pełnego bzdur! A po lekturze zauważyłem inne wywody tego gościa, z których wynika, że jeszcze nie widział PS2 na oczy, że nawet dokładnie nie zna jej ceny, podając tylko różne przypuszczenia.
No to zgodnie z tłumaczeniem Zoltana Chivay'a tajnych krasnoludzkich runów wyrytych na mieczu Sihlu z "Chrzestu Ognia" A.Sapkowskiego - "Na pohybel skurw%-^$*!"))



KĄCIK RPG
CHAPTER 3

Hello, everyone! Zauważyliście, że w zeszłym numerze zmieniłem „Tura" na „Chapter" („Tura" to nie był mój pomysł, brzmiało trochę prostacko i było nieco nie na temat)? Ale nie o tym chciałem gadać, jano o Marynie, co miała tą... na..., wiecie o co mi chodzi! O tą Marynę z VAGRANT STORY, która tak nieoczekiwanie „ślę nie wiele" na stronę w zeszłym numerze (to znaczy ktoś nie wiel, lecz nie wiadomo kto:). Muszę się jeszcze raz wyżalić, bo gra zapowiada się nieprzeciętnie, a prócz paru linijek trzaśniętych dużymi literami nie znalazło się tam o niej żadna konkretna informacja. Ale teraz już konkretnie - dostałem masę listów, papierowych i „elektronowych", z czego żem niezmiernie rad, bo wiem teraz, czego się od „Kącika..." oczekuje (choć i tak Ścierwo musi mieć ostatnie słowo). POZDRAWIAM wszystkich, a szczególnie moich stałych korespondentów z placu boju - Krzycha Sykta, M. Marszałka i zwłaszcza Tasha, który codziennie zasypuje mnie stekiem bzdur:)..., no i Ulę, które bardzo lubi FINALe i inne takie podobne). Na aktualny „Chapter" (jak to wyniosłe brzmi!) przygotowałem nieco przebojów retro, tak więc znajdziecie tu FINAL FANTASY 7 + TACTICS, choć nie zabraknie też kolejnej porcji sekretów z FAJNALa „ósemki" (znowu?!). Tylko mi nie mówcie, że jestem stronniczy - czy to moja wina, że SQUARESOFT jest najlepszą i najbardziej płodną firmą produkującą RPG w Japonii? BTW, przygotowałem rozprawkę na temat istoty japońskich gier role-playing, stąd może się tam znaleźć kilka niepochlebnych słów pod adresem Kwadratów, lecz to było do przewidzenia. Zapraszam do lektury!

RPG A SPRAWA JAPOŃSKA

Pewnego razu dostałem mail od dwóch braci miłośników RPG, którzy bardzo niepochlebnie wyrazili się o powstających na PSX role-playach. Kilka ich uwag było trafnych i choć nie we wszystkim mieli rację, to zainspirowali mnie do przeprowadzenia pewnej analizy tego gatunku, zwłaszcza jeśli chodzi o gry konsolowe, a w szczególności powstające w Japonii (bo i z tego kraju otrzymujemy gro takich produkcji). Mogą się niektórym owe wynurzenia wydać nieco pesymistyczne, wręcz zniechęcające do grania, lecz chciałem w nich przedstawić kwestie, która leżą na sercu wielu Graczom, w tym również mi. Poza tym jestem tu szefem i mam prawo pisać, co mi się podoba [Ścierwo: tak Ci się tylko wydaje], a jak komuś się nie podoba... to jego strata!

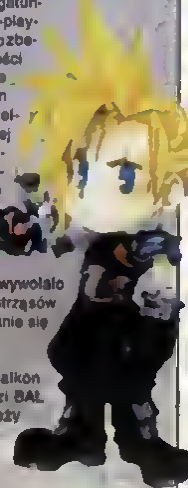
Na początek zacytuję fragmenty owego kontrowersyjnego listu:

„[...] Przez ostatnie 3 lata nie spotkałem RPG, który by mnie naprawdę zainteresował. Poza tym nie uważam, że te gry zasługują na to miano. Gdzie się podział specyficzny klimat znany z powieści Tolkiena, Howarda, czy chociażby Sapkowskiego??? Gdzie się podziały elfy, krasnoludy, orki i dziesiątki innych ras zamieszkujących krainy fantasy??? Gdzie zginęli downi, okuci w zbroje bohaterowie torujący sobie drogę wśród posoki ściekającej z ich oburęcznych mieczy??? Czy powymierały już potwory na widok których cierpie skóra??? To smutne, ale europejskie eRPeGi to już historia (no, może poza pecetem). Na PSX'a wychodzą tylko jakieś odpicowane produkcje z ledną grafiką i niezłym dźwiękiem, ale niestety z zerową dawką klimatu [...]. W drużynie mamy dzieci, zabawki, prosiaczki, króliczki i przerośnięty drób zmagający się z budzącymi trwogę automatami do gier, zapalniczkami, domami i setkami innych podobnych dziwolągów [...]. Zamiast Orków mamy teraz jakieś przerośnięte kurczaki, a posępnych rycerzy zastąpiły dzieci z wielkimi oczami... [...]"

Hmmm, faktem jest, że większość japońskich eRPeGów zasadniczo odbiega od wizerunku tradycyjnego role-playa. A jaka jest tradycja tego typu gier? RPG to w założeniu nieliniowe tabularne i „rozwojowe", ograniczone jedynie wyobraźnią Gracza akcja tocząca się w świecie fantasy, czyli takim, jakiego wszelkie charakterystyki oddawali w swych powieściach tacy pisarze, jak Tolkien, Howard, czy choćby nasz znakomity rodak - Sapkowski. Mamy więc średniowieczny klimat i świat pełen baśniowych stworów, elfów, krasnoludów, potężnych magów i błędnych rycerzy - tam przedstawiciele różnych ras walczyli z ciemnymi mocami (lub na odwrót) i na tym opierały się pierwsze powstające gry - najpierw fabularne i planszowe-strategiczne, potem również powstające na komputery i konsole. I takie role-playe do dziś powstają za sprawą europejskich developerów, od których, niestety niewiele trafia w paszczę naszego Pieja. Jeśli zaś chodzi o japońskie RPG, o takie prawie wyłącznie do nas trafiają, sprawa przedstawia się nieco inaczej. Mentalność Japończyków najwyraźniej każe im dążyć do tworzenia nowych, niepowtarzalnych schematów, pełną garścią korzystających z pokręconej, współczesnej kultury swojego kraju. Mamy więc Mangę, czyli dzieci z wielkimi oczami w roli bohaterów ratujących światy, mamy całe watahy maskotek, która nagle ożywiają na ekranie stając się kluczowymi postaciami gier, mamy całe wyimaginowane Bestiariusze składające się z mutacji przedmiotów domowego użytku (np. Belhemel z FF8 - skrzyżowanie gobelinu z piłą łańcuchową), mamy wreszcie cały ten ambaras zmieszany ze szczątkami eRPeGowej tradycji, czego najlepszy przykład stanowi machanie mieczem w epoce komputerów i lotów kosmicznych. Inna sprawa, że akcje niektórych gier rozgrywa się w odległej przyszłości, a tutaj nie wszystkie tradycyjne rozwiązania znajdują zastosowanie, lecz i do takich produkcji przenikają dziwactwa skośnookiej kultury.

Wszystko to wynika prawdopodobnie z tego, że dla Japończyków największym rynkiem zbytu jest ich własny kraj, zaś reszta świata tylko się przypadkowo „załapała" na okruchy z pańskiego stołu. A może dzieje się tak dlatego, że wszelkie gry, i to przede wszystkim role-playing, przeznaczone są dla młodszych odbiorców? Nic bardziej mylnego! Prawdziwy RPG jest jednym z tych nielicznych gatunków gier (strategia również), który nie odchodzi w zapomnienie wraz z upływem lat - „starzejący" się Gracz odkłada na półkę platformówki, bijatyki i wyścigi (HIV o, wypraszam sobie!!!), lecz zostawia role-playe na zimowe wieczory. Dlaczego? Bo takie gry są jak filmy lub książki, a jedyną różnicą jest osobiste uczestnictwo w wydarzeniach, a nawet własnoręczne ich kreowanie. W liście od Bartka i Macieja pada również zarzut o brak odpowiedniego klimatu japońskich RPG. Owszem, wraz z odsunięciem na bok tradycyjnych rozwiązań tego gatunku odeszła również w wielu wypadkach specyficzna atmosfera. Nie znaczy to jednak, że „role-playing Made in Japan" odpowiedniej atmosfery nie posiada! Owa specyficzna „inność" wiąże się po pierwsze z odmiennym sposobem rozgrywania akcji, gdyż wielki, często podzielone na tury, zawierają więcej elementów strategicznych niż klasyczne, pecetowe role-playe nastawione często po prostu na szybkie klikanie myszą. Inna jest również konfiguracja drużyny, często bardzo ograniczonej co do ilości postaci. Po drugie nie wszystko musi być skąpane w mrokach ponurych, średniowiecznych lochów, z wrzeskiem torturowanych dobiegającym z każdego zamku i leżących na każdym rogu zmasakrowanych zwłokach! Takie pandemonium może nie każdemu przypaść i specyficzny klimat japońskich produkcji, co prawda przepełniony niekiedy irytującą infantylnością, zapewnia takie samo, a czasem i większe zainteresowanie grą, która swoją tabułą wciąga i nie pozwala się człowiekowi oderwać. Właśnie - co by nie powiedzieć o produkcjach z Kraju Kwitnącej Wiśni to jednego nie można się zbytnio przyczepić - fabuły. Co prawda często ogranicza one pole manewru Gracza, prowadząc go przez świat w odpowiednim porządku, a to również pozostaje w sprzeczności z założeniami gatunku, to jednak przygoda często tak absorbuje Gracza, że śledzi on z zapartym tchem kolejne wydarzenia, często utożsamiając się z prowadzonymi przez siebie postaciami. Od tych gier nie można się po prostu oderwać - i o to właśnie chodzi! I niech mi ktoś nie pociska gadki, że do dnia dzisiejszego nie znalazł na PSX żadnego interesującego RPG, bo nazwę go zupełnym łamerem!

Nad innymi elementami nie będę się rozwodził w tym wydaniu PE, gdyż to temat na kolejną „Rozdziały" wykonam jednak małe podsumowanko. Japońskie eRPeGi można uznać nieco innym gatunkiem, niż klasyczne role-playing, lecz nie są one pozbawione wysokiej grywalności charakterystycznej dla tego rodzaju gier. Faktem jest jednak niezaprzeczalnym, że pozbawione owej infantylności oraz częściowo swej dziwaczności, stałyby się jeszcze atrakcyjniejszymi dla nas pozycjami. Tak czy inaczej, nikt nie zaprzeczy, że wydarzeniem, które wywołało jeden z największych wstrząsów na rynku gier było ukazanie się FINAL FANTASY VIII.



Aha, wiadomość dla malkontentów na PSX wychodzi BALDUR'S GATE! Gry należy się spodziewać w okolicach grudnia.

FINAL FANTASY VIII

SEKRET JEZIORA OBEL

Zagadkę tę można rozwiązać wyłącznie na dysku 3, posiadając już Ragnarocka. Jezioro Obel znajduje się na kontynencie Galbadia w pobliżu Timber można zauważyć kawałek wcinającego się weń lądu. Wchodzimy tam i zapodajemy „X" Ukazują się dwie opcje Throw a rock i Try Humming - gdy wybierzemy dwukrotnie tą drugą, to wyskoczy Black Shadow. Gość zleci nam zadanie odnalezienia swojego kolesia - Mr Monkey który hasa po lasach na zachód od Dollet obok stacji kolejowej (Hasberry Plains) Małpę można zlokalizować rzucając weń kamieniem, lecz trudno ją trafić, jeśli się tego nie przećwiczyło. Aby nauczyć się dobrego rzutu należy w Obel wybrać pierwszą opcję i rzucać kamieniem do chwili, aż ukaże się wiadomość „The rock skipped many many times" (właśnie owo „puszczanie kaczek"). Potem można już trafić Mr Ścierę, tj. Małpę który w odwecie rzuci w nas cegłą. Zabolii, ale można z niej odczytać pewien napis (patrz niżej). W każdym razie wracamy do Obel. Na miejscu molestujemy Ciena tak długo aż wyjawi nam cztery podpowiedzi odnośne położenia kamieni z napisami.

1. Napisy na wschód od Balamb - po kilkunastu wyskakuje info o znalezieniu kamienia z napisem STSLRM.
2. Ma go Mr Monkey - ten, którego zdobycie już opisałem. Napis brzmi URHAEO
3. Na wyspie na wschód od Timber niedaleko długiego mostu łączącego z Esthar i F.H. - napis REAIDR.
4. Monterosa Plateau na Galbadia - lądujemy Ragnarokiem na szczycie góry, gdzie rzeka spada wodospadem na dół. Przeszukawszy brzeg wodospadu znajdujemy płaka wysiadującego jaja. Sprawdzamy gniazdo (pierwsza opcja) i po prostej walce znajdujemy kamień z napisem EASNPD

Wracamy do Szadoki, a ten rozszyfrowuje napisy zestawiając je w tabelę

S	T	S	L	R	M
U	R	H	A	E	O
R	E	A	I	D	R
E	A	S	N	P	D

Rozszyfrowany tekst (od prawej do lewej, z góry na dół) brzmi MORDRED PLAINS HAS TREASURE.

Mordred Plains znajdują się na północ od Great Plains of Esthar, za górami - tam, gdzie można znaleźć przejście łączące Esthar z Trabią (miejsce próby zrobienia kariery aktorskiej przez Laguną) - teren tan przypomina kształtem gwiazdę. Klikając „X" otrzymujemy informację o znalezieniu kilku kolorowych kamieni w kształcie twarzy które dodatkowo gadają. To co mówią pomaga (bądź nie, bo nałogowo kłamią) w znalezieniu ukrytego skarbu Three Stars. Nie będę wdawać się w szczegóły - leży on pośrodku obszaru (tam, gdzie wyskakuje wiadomość „The Treasure is not here") trzeba się jednak pomęczyć z szukaniem.

Od kamieni można też dowiedzieć się o położeniu innego skarbu. Warto w tym celu spenetrować skierowany w stronę Dollet cypel o nazwie Eldbeak Peninsula, na którym można odkryć napis TRETIMEASUREATMINOFFDEISLE. Wywalając TIME i OFF otrzymujemy sentencję „TREASURE AT MINDE ISLE" - wyspa Minde znajduje się w południowo-wschodniej części kontynentu Esthar, a można na niej znaleźć Luck-J Scroll

MARÓJ BOHATERÓW

Przedmioty typu Hero lub Holy War stanowią rzadkość i prócz zdobywania ich jako trofea za pokonanych bossów ciężko jest je w inny sposób otrzymać. Najprostszą (i najoczywistszą) metodą uzyskania stanowi zamiana karty Laguny w aż 100 takich bardziej inna jest straszliwe pracochłonna. Pamiętacie Dark Matter który powiększał ziri 100 Curse Spika - można go zamienić na Shaman Stone a jeśli uzyskamy ich 10 to możemy je przetworzyć w Hero-trial i co dalej? Dalej to z 10 takich H-t robimy Hero z 10 - H Holy-War-trial a w końcu z 10 H-W-t dostajemy Holy-War Policamy... Aby otrzymać 1 H-W musimy na niego zużyć 1 000.000 Curse Spike!!! Czy tych ze SQUARESOFTu poje***o?!!! Uwzględniając, że w walce z odpowiednim stworem można uzyskać max 6 CS to wychodzi że trzeba stoczyć przynajmniej 125 000 starć!!! Bankierzy z mniej ważnych powodów wystukują przez okno! Uwaga, ta informacja nie jest sprawdzona.)

FINAL FANTASY VII

EMERALD I PRZYJACIELE

EMERALD

Charakterystyka. Jak pewnie każdy dobrze wie „bronie" tego można spotkać nurkującego w oceanie w okolicach Junen. Ponieważ walka z nim odbywa się pod wodą najlepiej zaopatrzyć się w materię Underwater - w przeciwnym wypadku na rozwalenie gościa będziemy mieli zaledwie około pół godziny, a to rzadki twardziel. Ilość jego HP waha się około miliona (!), jest odporny na wszelkie anomalie statusu i niezmiernie uczulony na summon Knights of the Round - zastakowany nim natychmiast odpowiada techniką zabijającą najczęściej wszystkich w drużynie (bez względu na parametry i czary ochronne). Technikę ową może zresztą uwolnić bez owej prowokacji jeśli na czas nie zmusi się go do zamknięcia powłok piersiowych. Powłoki te otwierają się co jakiś czas, a znajdują się pod nimi cztery działa laserowe (po dwa na ataki odejmujące HP i MP) i tylko ich zniszczenie powoduje ponowne zawarcie klap. Jego zwykłe ataki również są bardzo mocne, dodatkowo często kontratakuje - i to od razu na całą drużynę.

Taktyka. Prócz oczywistej obecności najbardziej pakujących postaci (np. Cloud, Barret i Yuffie) konieczne jest wyposażenie przynajmniej jednej z nich w połączenie materi Final Attack + Phoenix, zaś jeśli chodzi o ataki to można wykorzystać słabość bossa na Gravity i połączyć ją z Quadra Magic oraz oczywiście przynajmniej jednego z zawodników obdzielić wyćwiczoną Double Cut. Reszta to oczywiście najlepsze summony i magia, Counter Attack, Counter Magic (też z Gravity) oraz zmaksymalizowane HP i MP.

Hint. Ciekawą i zapewniającą szybki sukces taktyką jest nakreślona „dwa numery temu" w dziale Szperacza zamiana HP z MP oraz wyposażenie postaci w Final Attack + Phoenix oraz F.A + Knights of the Round - każdorazowe podrażnienie bossa powoduje śmierć zawodników, równoczesne użycie KotR oraz natychmiastowe ich wskrzeszenie, a MP na summony nie brakuje! Wypróbujcie sami!

Trofea. Nagrodą za pokonanie Emeralda jest Earth Harp, za którą od gościa urzędującego w jednym z domów w Kalm można otrzymać wszystkie 3 Master Materie!

RUBY

Charakterystyka. Boss ów pomyka pod powierzchnią pustyni wokół więzienia pod Gold Saucer, w późniejszej fazie gry można go złapać za wystającą z piachu mackę. Pod kilkoma względami jest on silniejszy od Emeralda lecz w sumie łatwiejszy do pokonania (jeśli się wie jak). Jego HP oscyluje wokół 800 000, lecz do tego ma niesamowity współczynnik obrony fizycznej i magicznej (redukuje straty o ok. 90%). Najgorsze jednak jest to, że na początku walki wciąga (i nie wypuszcza) kolejnych zawodników zostawiając na placu boju tylko jednego. Poza tym, jeśli jest w dobrym humorze, ładuje swe łapy do piachu, przez co zyskuje dwie dodatkowe atakujące części.

Taktyka. Ruby jest wrażliwy na anomalie statusu, więc potraktowany takim Stop staje się chwilowo potulnym barankiem. Aby nie wciągnął do piachu żadnej postaci, należy przed starciem własnoręcznie zabić dwie w drużynie, zostawiając jedynie zawodnika wyposażonego w summony Hades i Phoenix. Rozpoczynając walkę boss prawie natychmiast pakuje macki w glebę, a nasz zawodnik natychmiast pakuje w niego Hadesem i gdy Ruby zamiera wskrzesza Phoenixem pozostałe postacie. Teraz nadchodzi czas na użycie jedynej skutecznej broni przeciwko Ruby emu - Knights of the Round. Najlepiej niech robi to jedna postać, a pozostała korzystają z materi Mime w przypadku powrotu świadomości bossa, natychmiast należy go znów potraktować Hadesem. Jeśli wszystko przebiegnie zgodnie z planem, Ruby bezbolesnie powędruje z powrotem do piachu.

Trofea. Za zwycięstwo otrzymujemy Desert Rose, który to przedmiot można u gościa w Kalm wymienić na Gold Chocobo.

ULTIMA WEAPON

Po ataku na Midgel biedactwo nie wie, co ze sobą zrobić, więc lata bez celu, tylko czasami zatrzymując się dla odpoczynku, gdy się go nieco podrażni. Powalczyć z nim można w okolicach Junon oraz Cosmo Canyon, gdzie następuje walka finałowa. W sumie nie jest wymagającym przeciwnikiem, chociaż może nieźle kopnąć Shadow Flare, ale z niego chicken, bo ciągle ucieka. Nie będę się rozpisywał co do taktyki, bo to nie sztuka rozwalić tego leszcza, za co otrzymujemy ostateczną broń dla Clouda, a wybuch następujący po ostatecznej rozwalce tworzy przejście prowadzące do Ancient Forest.

FINAL FANTASY TACTICS

Aby nauczyć się summonu Zodiak od Ekdbea, należy na dw atak wystawić drużynowego Summonera - z tym, że zawodnik musi tę próbę przeżyć. Jednak ponieważ Ekdbea jest tylko jeden ciężko tę wiedzę przekazać innym, chociaż jest to możliwe - i to na dwa sposoby.

1. Uczymy przeciwnika i go rekrutujemy - znajomość tego summona można przekazać przeciwnikowi tak, jak boss przekazał nam - po prostu trakując go nim, bez jednoczesnego zabijania (najlepiej obniżyć sobie siłę ataku „mauchnego"). Następnie nauczonego mięka wciągamy do drużyny (Invite) i mamy drugą postać z Zodiakiem.
2. Zmuszamy przeciwnika do nauczania nas - jeśli nie mamy już miejsca dla dodatkowych członków lub nie chcemy używać nowych, nie wydelicznych zawodników, to postępujemy tak: przydzielamy naszemu adeptowi summon Summonera, obniżamy wrogemu Stam... owi siłę magiczną, uczymy go Zodiaka (patrz 1) i wystawiając mu na przynętę adepta czekamy (można uzupełnić MP wroga), aż dw przeciwnik walnie owego summona w naszego gościa, jednocześnie uczy go. Tak można zrobić wystawiam w drużynie, jeśli ktoś ma tak łapya.

Jeden z Czytelników (Marcin Marszałek e-mail: zefir@box43.gnet.pl) podesłał mi interesujący motyw polegający na łapaniu broni rzucanych przez Ninja. Warunkami są tutaj wysoki poziom doświadczenia (przynajmniej 99 ale lepiej laz mieć przeciwnicy, scenera z wojowniczymi żółwami Ninja (najlepiej Horror - 9 poziom Deep Dungeon) oraz wyposażenie zawodników w zdolność Catch (Thief 200 JP). Teraz wystarczy tak się ustawić aby żaden z Kasumich, czy Monków nie podszedł tylko mógł rzucać i cierpliwie czekać, aż się coś złapie. A łapać można naprawdę komiczne przedmioty: super miecze dla Knignów (Chaos Blade, Ragnarok, Excalibur), rzadkie Katany (np. Chirijiraden) i w ogóle całą masę najlepszych broni, w tym również nie wymienioną przeze mnie w opisie super-lancę JAVELIN (ale ataku 30! Nazywa się tak samo, jak ta najsłabsza) oraz miecz Ninji SASUKE KNIFE (power 14, ev 15). Tym sposobem można uzbierać kolekcję najlepszego oręża po kilkadziesiąt sztuk każde i obdzielać nim kogo popadnie (lub samemu nim rzucać)! Niezły czad, oszczędność na Secret Hunt i Steal - dzięki Sefer!

KĄCIK SPORTOWY

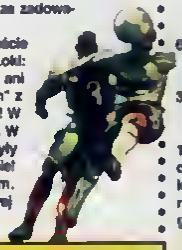
SEZON 3

Nadszedł czas podsumowania dwumiesięcznej batalii, jaką stoczyły ze sobą serie SENSIBLE WORLD OF SOCCER i ISS PRO. W ubiegłym miesiącu większość Czytelników wytoczyła naprawdę ciężkie działa, przez co rywalizacja nabrała jeszcze większych rumieńców. Przy okazji, z miejsca pozdrawiam wszystkich, którzy wykopywali mnie z IRC-ów za poglądy (byli to głównie maniacy FIFY). Wracając do naszej konfrontacji - w marcu jedna z gier zdobyła tak znaczącą przewagę, że druga nie miała już szans jej dogonić, nawet przysłowiowym rzutem na taśmę. Inicjatywa fanów tej właśnie gry nieco mnie podbudowała, bo sam jestem jej oddany bardziej niż tej drugiej. Panie, panowie, ogłaszam wszem i wobec - NAJLEPSZĄ PIŁKĄ KOPANĄ WSZECH CZASÓW ZOSTAŁA GRA SENSIBLE WORLD OF SOCCER! Fanfary! A oto kilka Waszych wypowiedzi motywujących wybór:

- "(...) Pamiętam czasy, kiedy w Sensible'u 92/93 piłkarze wbiegali na murawę i ustawiali się w rzędach (czego nie było już w kolejnych edycjach)" - Wiedmac, Ziębice
- "(..) Sensible Software miało o tyle dobrą sytuację, że w okresie produkcji swego hitu ta gałąź rozrywki, jaką są gry, była na tyle słabo rozwinięta, że żadnej licencji nie wymagano (...) SWOS-a uważam za absolutnie mistrzowsko świetne i najlepszą grę amigową. Przez nią przerwałem studia na historii na Uniwersytecie Szczecińskim [gratulacje - kos](...)" - Miron W., Szczecin
- "(..) To, co w FIFIE i ISS jest szaleństwem, to widok z boku. Absurd, który powoduje, że na boisku rządzi chaos. Piłka nożna z gry zespołowej staje się grą indywidualną (...)" - Arek, Mińsk
- "(..) W zasadzie nie interesuję się sportem, ale ta sprawa mnie ruszyła. Chyba wiecie, że większość Waszych Czytelników stanowią gnojki, które o Amidze nie mają pojęcia. Więc po co to porównanie? (...)" - Bartosz K.
- "(...) Nie podlega dyskusji, że czas gry w Sensible'u bije na głowę ISS-a (...) Obejmując posadę trenera miałeś przed sobą 20 sezonów chwały lub porażek. W Sensible u nie jesteś tylko człowiekiem, który gra, ale pełnoprawnym trenerem klubu, zależnym od właścicieli (...) W tej grze po prostu da się zżyć ze swoim zespołem i po kilku sezonach chce się grać nadal. Zżywasz się z klubem, znasz każdego zawodnika na wylot, wiesz, że ten dobrze główkuje, ten jest szybki, a tamten dobrze podkręca (...) Gdy wchodził świeży zawodnik na boisko 10 minut przed końcem, niejednokrotnie zdarzało się, że strzelał gole dlatego, że szybciej biegał. Takiego czegoś w ISS czy np. w FIFIE nie zauważyłem. A szkoda [...]" - Patryk Wolcza, Człuchów
- "(..) Mimo że ISS jest trójwymiarowy, to i tak nie dorówna malutkim, pikselowatym ludziskom (...) Ciekawe, jak się czuje Rivaldo po tym, jak zobaczył w ISS swoje nazwisko... [...]" - Marcin Wielkopolski, Wrocław

Koso: A jednak okazuje się, że mamy również sporo starszych Czytelników, pamiętających piękne czasy Amigi, Sensible'a i Speedballa. Zresztą wynik naszej konfrontacji powinien Was zadowalać.

Muszę Wam wyjawić, że Loki chciał spreparować wyniki tak, by wygrał ISS. Na szczęście teraz siedzi w Japonii i nie czyta, jakie "herezje" wystukuję właśnie na klawiaturze [Loki: nie słuchajcie go, chłopak bredzi w gorączce-)]. Ale moją ulubioną kopaną nie jest ani SWOS, ani produkt KONAMI, ale ZA-RĄ-BI-STA gra na Pegasusa, "Boy Soccer Team" z 1988 roku. A właściwie dwie części tejże gry - oparte na anime z Taubasą! W tym "Kąciku..." nie ma zbyt wiele miejsca, więc skrobnę o tym przy okazji. W każdym razie, tytuły te nie miały nic wspólnego z Taubasą na PSX'a. Były zresztą o wiele lepsze, co nie znaczy, że wersja na Sonicę jest cienka, o nie! Jest naprawdę niezła, a ciekawą samą dla siebie jest tryb Story (podejrzewam, że anime owe sekwencje pochodzą prawdopodobnie z kolejnej serii, której jeszcze w Polsce nie wyświetlono - i chyba jej nie zobaczymy).



	SENSIBLE W. OF SOCCER (AMIGA)			ISS PRO EVOLUTION (PSX)
	VS			
	WARSTWA MERYTORYCZNA			
DRUŻYNY	wszystkie narodowe i klubowe!!!	10	5	w porównaniu do SWOS dosyć mało
ZAGRANIA	ograniczona paleta, bez większych bajerów	3	8	kiwania, nożyce, zwody przewrotne... sporo
TRENERKA	pokaźny pakiet opcji menadżerskich	9	8	trochę gorzej niż u rywala
	22			21
	WYKONANIE			
GRAFIKA	jak na Amigę to poprawnie	4	9	bardzo dobre odwzorowanie piłkarzy
DŹWIĘK	brak komentatora ale "poryktwania" są ok	6	9	komentarz drętwy (PAL), ale kibole
DOLGOWIECZNOŚĆ	aż chce siękupić Amigę (Auuu	10	9	spora, oj spora ale do SWOS się nie równa
REALIZM	to leka trochę parodia footbolu	5	10	to jest widowisko piłkarskie
MIÓD	potrzebna szmata do ścierania śliny z podłogi	10	10	tu też potrzebna szmata
	35			47

Shiva

EXTREME PARTY

Wszystkich maniaków gry ISS PRO EVOLUTION zapraszamy na turniej, który jak się domyślacie odbędzie się na ZLOCIE EXTREME PARTY w dniu 30 Kwietnia. Pod naciskiem kilku osób, m.in. Shivy, turniej tej wspaniałej gry jednak się odbędzie. A Oto ogólne zasady wzięcia udziału w zabawie. Tak jak w innych turniejach, tak i tu można wygrać konsolę PSX oraz inne cenne nagrody.

1. Przepustką do wzięcia udziału w turnieju ISS PRO EVOLUTION jest posiadane własnego joypada.
2. Dostępne są wszystkie podstawowe drużyny oprócz Brazylii
3. Dozwolone jest tylko wprowadzanie ustawień taktyk przed meczem w czasie nie dłuższym niż30 sek.(dozwolona jest zmiana drużyny w czasie turnieju).
4. Ze względu na ograniczoną ilość miejsc, osoby chętne do uczestniczenia w turnieju winny stawić się punktualnie o 10:00 na zlocie.
5. W razie remisu, w kolejnych meczach o przejściu zawodnika decydują rzuty karne strzelane DO SKUTKU.
6. Pierwsze 3 rundy będą rozgrywane na zasadzie "przegrany odpada". Mecze ćwierćfinałowe będą rozgrywane na zasadzie grup. Półfinały to także "przegrany odpada". A finał rozgrywany będzie "do dwóch zwycięstw".
7. Mecze rozgrywane będą z kamery NORMAL-FAR (trzecia od góry), z prędkością standardową + trzy kreski.
8. W razie jakichkolwiek oszustw Gracz zostanie "wykopany" z turnieju.

FORMA ROZGRYWEK

RUNDA PIERWSZA:
64 zawodników - 32 mecze, wchodzi wygrany.

RUNDA DRUGA:
32 zawodników - 16 meczy, wchodzi wygrany.

RUNDA TRZECIA:
16 zawodników - robiljemy ich na cztery grupy, po czterech zawodników w każdej. Do następnego etapu przechodzi po dwóch najlepszych z każdej grupy. W sumie daje to 4x6 meczy, czyli 24 mecze.

RUNDA CZWARTA:
8 zawodników - rozbijamy ich na dwie grupy po czterech, uwzględniając wyniki z poprzedniej rundy (tzn. dwóch którzy byli w poprzedniej rundzie grupowej na pierwszym miejscu, dostaje dwóch graczy z drugiego miejsca). Razem daje to 12 meczy.

RUNDA PIĄTA - półfinały.
Pierwszy z grupy A, gra z drugim z grupy B i odwrotnie. W sumie cztery mecze, całość zajmie 20 minut.

RUNDA SZÓSTA
mecz o trzecie miejsce i finał. Tu odbędzie się mecz i rewanż.

Shiva

Memorka trafia do Artura Adamka z Nowej Soli. Chłopak podesłał już drugą kasetę ze swoimi bramkami i to właśnie jego aktywność zostaje nagrodzona. Z kilkunastu bramek wybraliśmy jedną - ładne rozegranie piłki z klapki w polu karnym (czerwonym oznaczono bieg a niebieskim piłkę).

Siemano. Ten Ścierwo to jest kompletny palant. Nie to żeby jego żart tyczący się daty EXTREME PARTY mnie zdenerwował. Ten żart po prostu mnie wku***l niemiłosiernie, kosztował sporo nerwów i jadaczka mi się nie zamykała przez telefon przez dwa/ie 2 tygodnie. Ilez to zachodu - a ten debil tylko żartował. Już ja mu wybiję z pustego łba głupoty jak mu pierdnę w twarz raz a porządnie (ależ zrobi głupią minę, hehhe!).

Mamy wreszcie PS2, więc inaczej być nie mogło - wyostrzyłem swoje zmysły i zamieściłem kilka konkretnych pytań odnośnie tegoż sprzętu. A teraz sprawa związana z PS2, która wstrząsnęła całym światem. Otóż po prawej stronie na przednim panelu konsoli znajdują się dwa przyciski - Reset (wiadomo) i Open (czytnik). Oba zostały przyozdobione diodami. Ludzie, dioda upiększająca klawisz Open jest po prostu zaje****ali! Ten niebieski kolor budzi zmysły i nie pozwala oderwać od siebie wzroku! Toż to w pale się nie mieści! A jak w nocy świeciłi Aaaa! Ja chcę taką diodę w breloczku do kluczyłi! Aaaa!

Oki, koniec głupiego wstępu, zapraszam Was wszystkich do lektury, też niezbyt mądrej.

PRYWATA:

[illegible] SMS [illegible] tylko w weekendy.)
Kyo Kaiez - nie [illegible] z piwskiem możesz śmiało wpaść - pogadamy jak starzy ameryki na Partiea.) hehhe!
Hałabała SMS - na ławeczce prosta; to ja nie wiem ile wypiłem, ale na taksi w parku ok. 7 zw. później gadam na trzeźwo!!!
Sapadel, Kalisz-Fenia City - tym że konkurencja jest ciekawa jak dupa węża doskonała wiemy!
Bzyą i Anuś Sosnowiec - no to odbijam piłkę i także pozdrawiam!
Maciek z synem, Ustronie Morskie - jasne że odpal na maksa! Przeczytaj odpowiednia tekstu.
Ciepły Olsztyn - dzięki za krótki wykład. Chyle czoła przed zawodowcem - a wybaczenie proszę.
Wakuś, Pomechówek - jakoś sobie dałem radę z Twemi hieroglifami!
Dan, Łódź - jak sam zauważyłeś, nie jesteśmy biurem matrymonialnym. Sory.
Marzena, Zgierz - brat kłamał! Ona brzydzie - no i biust jej urośnie jeszcze bardziej!
Goler, Lublin - tak trzymać (nawet nas za "końcówki" hehhe!)!!
Ramon, Jaworzno - a ile jeszcze tego nie zrobiłem nadługo Cię odwiedzę.) Mam wielką chcicę na "kameleona - 3210" za 1 zł, hehhe!
Dubowicze, Knurów - dzięki za uznanie.
Franek, Biała Podlaska - sorry, bez wyjątków - wszystkie idą do piecę!
Grzybek, Szczecinek - ano o mnie chodziło.
Kaśka, Jelenia Góra - wiesz, że coś przekręciłem. I co jak wysiło?
Zienciu, Chorzów - podczas czyszczenia kolejnych sraczy zacznij zęby i pomyśl, że do "DDC" zostało Ci już tylko ok. 300. Ehhh serca się łzą.
Grzegorz, Zagań - nie ma szans, nikt nie będzie chciał wtępić kasy.
Pozdrawiamy osoby: piotr,markoos,leslu ^squ pre

EXTREME PARTY

?: "[...] W związku z tą wspaniałą imprezą mam kilka pytanek. 1> Dlaczego data została ustalona na 31 kwietnia, skoro takiego dnia nie ma w kalendarzu? 2> Co to za "niespodzianka dla dorosłych"? [...]"

Yoshino, e-mail

1> Na to pytanie odpowiadałem drogą telefoniczną ok. 50 razy dziennie przez 2 tygodnie... Zrobię to zatem jeszcze raz - ostatni. Puszczając do drukarni materiały do PE#31 nie wiedzieliśmy dokładnie, czy EXTREME PARTY odbędzie się 30.04 czy też 01.05. A że jesteśmy mało rozgarnięci i trzymają się nas głupie żarty, wymyśliliśmy taką datę, a nie inną (w sumie to pomysł szumiętego Ścierwa...). No i teraz wszyscy żałujemy za swój wybryk. Ta pierna okazała się wyjątkowo niesmaczna.). 2> Jeśli na

Ciężko sprecyzować, dlaczego na imprezie po godzinie 19:00 nie będą mogły pozostać osoby niepełnoletnie...

imprezie okażesz dowód osobisty, to sam zobaczysz. A uwierz mi - będzie warto i będzie na czym wzrok powiesić. Upa.

POWER PS2 - JAK DŁUGO...?

?: "[...] Niestety premiera PS2 (w Japonii). Na pewno ta konsola bije pecety na głowę pod względem możliwości graficznych, ale później na pewno czeka ją taki sam los, jak "jedynkę". Otóż na początku istnienia (niezłe powiedziane) PSX też bił pecety, ale gdy wyszły nowe karty graficzne okazało się, że PSX nie nadąża! Pytanie brzmi: Kiedy stanie się to z PS2? (...) Mój kumpel kłóci się ze mną, że Amiga 4000 ma większe możliwości graficzne niż PS2. Czy ma rację? [...]"

Michał, Kielce

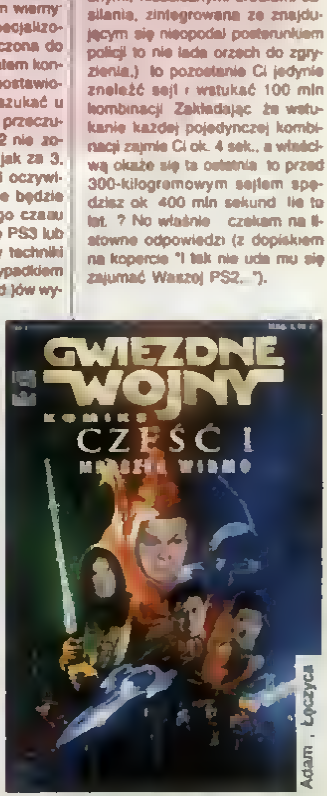
Ten temat zasługuje na poruszenie go w osobnym artykule, ale nie ma na to miejsca. A zatem w telegraficznym skrócie: PS2 będzie długo rządzić, a to za sprawą ogromnego skoku technologicznego (gdy oglądaliśmy filmiki z prezentujące FINAL FANTASY X, to w Redakcji zapadła martwa cisza, jak nigdy...). Co prawda pecety dopasione w konkretne akceleratory (zintegrowana karta graficzna z akceleratorem, co na dziś dzień stanowi normalkę) z pewnością będą się pokazywać na rynku i będą w stanie "przerzucać" horrendalne ilości polygonów, ale jak życie uczy - gier wykorzystujących ich możliwości nie będzie zbyt wiele. Dlaczego? Ano dlatego, że do grania była, jest i najlepsza będzie konsola, a miejmy nadzieję, że platformą wiodącą prym na rynku będzie właśnie PS2. Po dokładnym przyjrzeniu się grze KESSEN mogę jednak śmiało stwierdzić, że PleCom jeszcze daleko do tego poziomu i szybko go nie osiągną. RIDGE RACER V także zaskakuje bardzo ładną grafiką, przede wszystkim ostrą jak żyletka i bez przesadzymy pod względem blurowania (vide N64), choć wykorzystuje moc PS2 w znikomym stopniu. A przecież to dopiero pierwsze gry na tę platformę i, powiedzmy to sobie szczerze, tak na serio niewiele pokazują z tego, co PS2 może przerzucić. Nie potrafię sobie nawet wyobrazić, co się będzie działo za 2 lata - gdy developerzy wycisną z tego sprzętu co najmniej 70% jego możliwości. No i jeszcze jedno - najlepsze gry są zawsze na konsolach (to wynika nawet z definicji, którą sam stworzyłem i której jestem wierny: "Konsola to ściśle wyspecjalizowana jednostka przeznaczona do obsługi gier wideo"). A zatem konkretnej odpowiedzi na postawione pytanie powinieneś szukać u wróżki Zenobii. Ja jednak przeczuwam, że hegemonia PS2 nie zostanie obalona szybciej, jak za 3, może nawet 4 lata, jeśli oczywiście coś takiego w ogóle będzie miało miejsce. A do tego czasu być może doczekamy się PS3 lub innych perełek zdobyczy techniki XX1 w. (...) Tak się przypadkiem stało, iż większość zg(Red.)ów wychowała się na Amigach. Ja także, toteż z czystym sumieniem mogę Ci przekazać, że Ami4000 nie ma większych możliwości graficznych niż PS2. A4000 to wspaniały komputer, który po wpakowaniu weń sporej ilości kapuchy może posłużyć za profesjonalne studio graficzne. A zatem - profesjonalna obróbka obrazu, a nie generowanie go w czasie rzeczywistym. Jeśli nie każdy wie, to niechaj przyjmie do wiadomości, że za starych, dobrych czasów to właśnie Amiga gościła we wszelkich stacjach telewizyjnych (np. CNN) i w hollywoodzkich studiach zajmujących się tworzeniem efektów specjalnych (np. wszystkie efekty w filmach "Terminator 2" i "Babylon 5" zostały wyrenderowane na Amigach, z kolei przy produkcji "Jurassic Park" na Amigach tworzono tzw. "siatki", które zostały przeliczone na stacjach Silicon - to tak, tytułem ciekawostki).

CHRAPKA NA NASZĄ PS2

?: "[...] Podajcie mi najłatwiejszy sposób włamania się do Waszej Redakcji, ponieważ mam wielką ochotę na Waszą PS2. [...]"

Lucaś, Katowice

Może Ci się to wydać mało prawdopodobne, ale rozpatrzyliśmy i taką możliwość. Obwieszczamy zatem wszem i wobec, iż nasz egzemplarz megakonsoli co wieczór skrzętnie zamykamy w "ośmiocyfrowym" sejfie (oczywiście jeśli nikt nie koczuje nocą w siedzibie Redakcji, co zdarza się nad wyraz rzadko). Jeśli już uda Ci się przemknąć niepostrzeżenie jak cień obok ciecia, przez wszelkie kraty i systemy zabezpieczające (szczególnie 2 wykrywacze ruchu z własnymi, niezależnymi źródłami zasilania, zintegrowane ze znajdującym się niedaleko posterunkiem policji to nie lada orzech do zgryzienia.) to pozostanie Ci jedynie znaleźć sejf i wstukać 100 mln kombinacji. Zakładając, że wstukanie każdej pojedynczej kombinacji zajmie Ci ok. 4 sek., a właściwą okaże się ta ostatnia, to przed 300-kilogramowym sejfem spędzisz ok. 400 mln sekund, lic to lat. ? No właśnie... czekam na listowne odpowiedzi (z dopiskiem na kopercie "I tak nie uda mu się zajmować Waszej PS2...").



Adam, Łęczyca

Pozdrawiamy!

KUBA THE GREAT, ???

KAŻDY LUBI K.A.S.Ę.

"[...] W swoim liście pragnę poruszyć problem związany z premierą PS2 (...) Większość użytkowników PSX jest przerażona koniecznością nowej inwestycji. Jestem zagorzałym konsolowcem (PSX) i komputerowcem (PC), ale przede wszystkim GRACZEM - miłośnikiem elektronicznej rozrywki (...) Wg mnie, prawdziwy Gracz powinien być otwarty na wszelkie fronty, a co za tym idzie - tolerencyjny. PSX + PS2 = 1/2 pecete (cenowo) [...]"

Łysy, Jelenie Góra

No tak - jak nie wiadomo o co chodzi, to chodzi o kasę... Pragnę jednak ostudzić Twój temperament, bo o ile dobrze trybię to na dziś dzień pecet nadający się do grania kosztuje ok. 4000 zł (C466 + 17GB + dobra dźwiękówka + dobra Voodoo + monitor 17" + takie tam różne). A ile kosztuje konsola PS2 importowana z Japonii? Uhhh... może i tego peceta zabraknąć... Ponoć na giełdzie we Wrocławiu ktoś łyknął megakonsolę ze niezwykle okrągłą sumką... 5 tysiaków!!!

A GDZIE REKLAMA?

"[...] Dlaczego w naszym pięknym kraju konsola PSX, tak przecież popularna, nie jest reklamowana w telewizji? [...]"

Jarek, Kłodzko

Problem ten jest bardziej złożony niż mogło by Ci się wydawać. Nie zagłębiając się w zamotane procesy ekonomiczne krótko należy stwierdzić iż byłoby to z pewnością nieopłacalne dla pewnych sfer. Wprawdzie PSX jest konsolą niezmiernie popularną w Polsce, ale jej popularność wywodzi się z innego niż legalny rynku. A tak na marginesie - już widzę reklamę, w której zp(Red.)akcja zachwala PSX: nasze "biuro", syf i burdel nieprzeciętny, najazd kamery na walające się opakowania po pizzach i puszki po piwie, my zalajdani, ledwo co dukający, z podkrążonymi oczami i z padami na stałe wmontowanymi w ręce... PSX RULEZ!!! Hihihi!

VIRTUAL REALITY A PS2

"[...] Czy PS2, posiadając tak olbrzymie możliwości graficzne będzie liczyć Virtual Reality? A jeśli tak, to czy są szanse na ukazanie się gier VR na ową konsolę? [...]"

Pimpuk, e-mail

To masz jak w banku. Kwestią czasu jest ukazanie się odpowiedniego do VR oraz gier go wykorzystujących. Pierwsze kroki niesmiało stawia NAMCO (współpracując z Olympus), które już wypuściło gogle Eye-Trek (w dodatku 16*9, czyli tzw. Wide Screen!) przeznaczone do zabawy z RIDGE RACER 5. Być może TTT też będzie korzystać z dobrodziejstw tegoż wynalazku - to "zobaczymy" i ew. zdamy relację z placu boju.

CENY LECĄ W DÓŁ...?

"[...] Czy szykuje się jakaś obniżka cen Szaraka? [...]"

Igor, SMS

O ile mi wiadomo, w Europie ma nastąpić obniżka cena Szaraka. O ile i kiedy ? Dokładnie tego nie wiem, ale fakt pozostaje faktem. Szkoda jeno, że póki co niedokonanym. Jak jednak sytuacja przedstawi się w naszym pięknym kraju miodem płynącym? Czas pokaże.

"PS2 ma polygonów kupę i ma DeCe głęboko w swej d*e!!!"**

Kyo Kellaz

NAJGORSZA GRA NA PSX

"[...] Dlaczego w wynikach głosowania Czytelników (tego w ankiecie) nie podaliście najgorszej gry wg Czytelników (PE #31 - przyp. HiVe)? [...]"

Przemek, Wieliczka

Problem wynikł z niezrozumienia pytania przez zdecydowaną większość z Was. Jak życie pokazało, ludzie wpisywali tam nie tyle gry złe, najgorsze, znienawidzone za paskarstwo, tylko te, których nie lubią i w które nie grają. Tym oto sposobem na nieszczęsnej liście znalazły się takie potęgi jak FF8, poszczególne części WIPEOUTa, CTR, TK3, GT, SPYRO i inne chluby PSX'owej braci.

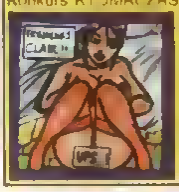
O TIPSACH...

"[...] Dlaczego publikujecie tak mało tipsów? [...]"

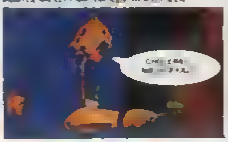
Lechoo, Sopot

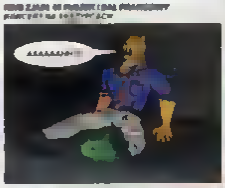
ROZWIĄZANIE KONKURS KTOMACZAS-u

Konkurs KTOMACZASu rozwiązało 25 osób. Poprawne hasło brzmi "PSX EXTREME TO CZASOPISMO DLA LUDZI EXTREMALNYCH END". Wylosowaliśmy jednego szczęśliwca, który zgodnie z założeniami dostanie oryginał bardzo treściwego komiksu. Tym fuksiarzem jest **Bartosz Klimas z Myszkowa**. Gratulujemy!



PRZYGÓD KILKA ŻUŁA KINGA





KING HASS

PCHLI TARG

Sprzedam oryginalne gry (40 zł szt.) - wiem, że jestem głupi, ale nic na to nie poradzę! BATTLE ARENA TOSHINDEN 3, BUSHIDO BLADE, COLONY WARS, CRASH BANDICOOT (NTSC), DEATHTRAP DUNGEON (NTSC), K-1 THE ARENA FIGHTER, NAGANO WINTER OLYMPICS 98 (NTSC), NASCAR 98, RIDGE RACER, SAMURAI SHODOWN 3, TRASH IT, VIVA FOOTBALL. Ew. wymienię na [illegible] sub woofer. Tel. (0602) 127-282

[illegible] (80 zł), EXODUS (80 zł), COLONY WARS (80 zł), TOMBI (80 zł), [illegible] (80 zł), WARHAMMER, [illegible]

Sprzedam gry: TOCA 2 (80 zł), GRAN TURISMO (80 zł), WIPEOUT 3 (130 zł), GTA2 (130 zł) w komplecie za 380 zł. Mariusz, tel. (0603) 616-580

[illegible] APOCALYPSE, [illegible] FED (110 zł), TOCA 2 (120 zł), DESTRUCTION DERBY-2 (80 zł), NFS3 (80 zł), F1 97 [illegible]

Wymienię gry COLONY WARS z VENGEANCE na MORTAL KOMBAT 3 lub MK M. SUB ZERO, ew. na inną lub sprzedam za 40 zł. Tomasz Stefaniuk, ul. Wasersplatte 17, 68-205 Żary, Tel. (0068) 374 23-89

[illegible] kix, [illegible] 1500 [illegible]

Pilnie kupię guns do PSX (Protector 2 lub Scorpion). Tel. (0603) 920 996

Kupię [illegible] (0602 284385

Publikujemy wszystkie tipsy, jakie w danym miesiącu są dostępne w Sieci. Wszak to nie nasza wina, że jest ich mało. Tipsy nie są wymyślane przez nas, bo to niemożliwe (o gdyby chcieć się bawić w ich wyszukiwanie - to nie ma na to czasu) jeno zbierane z różnych serwisów internetowych, stron poświęconych tipsom itp.

TWORZYCIE HISTORIĘ!

"[...] Na początku swojego listu napiszę, co myślę. Nie żebym owijał w bawełnę, lecz wodę - od razu przejdę do rzeczy. Nie mam zamiaru ściemniać czy kombinować, będę szczery. Poza tym na ma co pisać bzdur, więc przejdę do konkretów. Czyli wyrażając się krótko, jasno, wyraźnie i drukowanymi literami - chciałbym Was o coś spytać. Bo kto pyta - nie błądzi. A więc żeby nie było nieporozumień z góry zaznaczam, że jestem człowiekiem konkretnym. <itd. Kilka stron dalej...> Cieszę się, że istnieją tacy ludzie jak Wy - którzy są w stanie zrozumieć potrzeby przeciętnego Gracza. Czas pokaże, że odegracie ważną rolę w rozwoju rozrywki komputerowej w tym kraju. Za ok. 20 lat, siedząc z hełmami wirtualnymi założonymi na głowy, będziemy wspominać głupawki HW'e, polamanego Stara, alienowetego Ścierę czy też kasacje samochodów Norby'ego [...]"

Tomasz, Świdnica

Bardzo lubię czytać wypociny Czytelników, szczególnie te, w których autorzy konkretnie argumentują swoje poglądy, dosadnie wyrażają opinie, piszą co mają na myśli, dają się ponieść emocjom, wspinają się na wyżyny swoich pisarskich umiejętności, tym samym elokwencją przebijając wszystkich znanych mi inteligentów razem wziętych i każdego z osobna.). Nie strugają wariata, walą prosto z mostu. Dlaczego? Dlatego że ponieważ bo a jaza tym o co chodzi jakby..? Drgawki maraktoniczne mnie czasem biorą - nic na to na poradzę. (...) My

Czy o takich "ludziach" będziemy pamiętać? Na pewno - oni obalają mit o inteligencji człowieka.

lub cieszymy się z faktu, iż stanowimy niepowtarzalną zgraję idiotów. Wszak za 20 lat będziemy mogli dziecom pokazać na płycie, że mają starych wyluzowanych z założenia ponad normę, no i generalnie to miło posiadać pamiątki z przeszłości (zdjęcia, teksty, relacje, ale przede wszystkim wspomnienia...)

TANIE ORYGINAŁY!

"[...] Ostatnio dostałem propozycję kupna używanych gier ze 59 zł/szt. Wszystkie pozycje są oryginalne, z tym że niektóre z nich to gry sprzed roku. Czy mam się skusić na taką propozycję? [...]"

Wysoki, e-mail

"[...] HIV, w PE 11/99 napisałeś, że masz źródło, w którym kupujesz oryginalne gry w cenie 30 zł/szt. Otóż je również znalazłem takie miejsce i teraz wiem, że jest to możliwe. Wysterczy trochę poszukać! [...]"

Crac OFF, Kraków

No, wysterczy się ruszyć i pomyszczować. Jednak wielu sądzi, że lepiej jest siadzieć na d... a i narzekać. Nieszy oczywiście zadać kłem temu stwierdzeniu, czego najlepszym dowodem jest postawa tych dwojga panów.. Trzeba tylko uwierzyć. A tak przy okazji - w "Pchlim Targu" ogłosze się jakiś wariat, który opycha oryginały po 49 zeta/szt.

PE UKAZUJE SIĘ ZAWSZE DNIA...

"[...] Kiedy dokładnie ukazuje się PE, bo wkurza mnie warowania pod kioskiem przez 19 dni?! [...]"

Mercin, Toruń

Uffff, jak Ścierwo słyszy to pytanie postawione przez jakiegoś twardziela podczas rozmowy telefonicznej, to strasznie się pieni. Ale gdy tego samego dnia po raz 289 udziela taj odpowiedzi, to wychodzi z siebie i stęga obok. Gdy ujrzał zatem iż i w wielu listach pojawia się to pytanie, zobligował mnie do odpowiedzenia nań, że nie zecytuję, jak się przy okazji wyraził! A zatem PE wychodzi zazwyczaj w granicach 7 dnia każdego miesiąca i pokazuje się ZAWSZE W TEN SAM DZIEŃ TYGODNIA! Jaśli w Twoim mieście PE pojawia się - dajmy na to - we czwartek, to oznacza to, że zawsze będzie się pojawiać we czwartki (pomijając święta i inna zdarzenia tego pokroju). Wszystko jest ściśle wykalkulowane - my zazwyczaj kończymy pracę nad każdym kolejny numerem PE w piątek (w sobotę nigdy nikt nie wie, które już pije!), nasz byczy druk trwa dokładnie tydzień, a zatem odbieramy nakład także w piątek. W tym momencie magazyn wędruje poprzez firmy trudniące się kolportażem do punktów sprzedaży. Oczywistym jest fakt, że w różnych punktach w Polsce PE trafia na półki sklepowe w różnych dniach. I tak najlepiej mają nasi fani z Katowic i okolic - już tego samego dnia mogą nabyć wciąż gorącą gazetę. A Pomorza - cóż, transport trochę trwa. Swoją drogą, w pewnym sensie cieszymy się niezmiernie, że na PE należy wyczekiwać i czaić się z kastetem na ewentualną konkurencję, co by upragniony egzemplarz nabyć (hm, przy naszym nakładzie jest to zjawisko co najmniej zadowalające)...

KTO_MA_CZAS?

"[...] Czy nie przegina cie trochę drukując komiksy KTOMACZASu (goście są faktycznie "ganiljeni" ale...)(...) Dlaczego dwa razy zamieściliście recenzję GUITAR

Tego komiksu jednak nie zamieścimy. A szkoda...

FREAKS? W pierwszej przyznaliście ocenę 6, a w drugiej aż 9? [...]"

Mendoza, e-mail

Uważamy, że KTOMACZAS ma nierówno pod sufitem tak samo, jak i my. Ot, i po filozofii (...) Co do recenzji GUITAR FREAKS - wszystko wyjaśniłem w drugim podejściu. Zgłęb tekst, a na pewno uzyskasz odpowiedź.

KOMPROMITACJA

"[...] Dlaczego kompromitujecie polską prasę jeżdżąc na różna targi? Oby tylko tak dalej! I inni dziennikarze powinni brać z Was przykład [...]"

Maq, e-mail

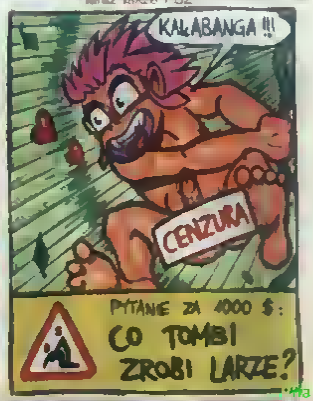
Gdyby wszyscy przedstawiciele polskiej prasy zachowywali się tak, jak my to czynimy, to by pewnikiem targi zsuwza szybciej się kończyły, albo by były przenoszone na ulice lub do klubów nocnych ze striptizem. Ups...! Poza tym - ktoś musi być normalny, aby inni mogli być szaleńcami, dla których ten padół jest jak tygiel (wiem, wiem - niepojęta jest myśl ludzka, hehe!)

PIECE TFU?!

"[...] Kiedy (dokładnie) będziecie przyjmować nas, Czytelników - w Waszej brudnej Redakcji? (...) Czy ktoś z grona redakcyjnego gra na PieCu (QUAKE, STARCRAFT, DIABLO...)? (...)"

Mentos, Świdnica Śl.

Chcieliśmy usystematyzować w jakiś sposób tłumy Waszych wizyt w naszych skromnych progach, ale projekt szybko poszedł się kochać. Generalnie sytuacja przedstawia się tak: że ktoś puka do naszych drzwi, pokazuje "wpisowe" w postaci zgrzewki piwek i ładuje się do środka. Co prawda fajne jest, piwo leje się do naszych przepalonych gardeł za darmochę (niszczenie hehehe!), ale skutki uboczne czasem bywają brutalne - kiedyś jednego dnia odwiedziły nas 3 ekipy. Efekt - turiści się do autobusu niemal na czworakach, brutalnie bekając na przechodniów i obszczekując pewną kwiaciarnię (...). Tak, jesteśmy twardymi Graczami, szerpiemy we wszystko co się do tego celu nadaje (nie wyłączając "konsol sezonkowych" i N64). Co innego, że najbardziej kochamy PSX, a teraz także PS2.



GODNA POSTAWA

"[...] Cześć! Bardzo podoba mi się Wasza czasopismo. Mam pecetę, ale bardzo chciałbym zamienić go na PSX. Na konsoli gram u kolegi z klasy. [...]"

???, e-mail

Stary nie lam się - nie można mieć od razu wszystkiego, ce najlepsza hlehle!

THE MATRIX...

"[...] 1> "Wesoła Kamienica" na PEsa!! jest wprost kapitalna. Kto ją wymyślił? 2> Jak zrobiliście to zdjęcie, na którym Kali unika nabojów? [...]"

Allen, e-mail

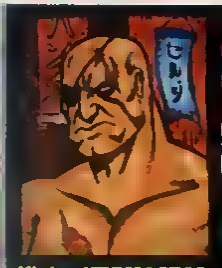
1> Jak ta kto? Bracia "Wachowski", htahta! A tak serio po raz pierwszy kto inny niż Scierwo - Kali 2> To ujęcie nie przysparzyło nikomu nawet najmniejszych kłopotów. Ot, Kali rzucił się na podłogę. Wezak przypłacił to dotkliwymi obrażeniami kości ogonowej oraz zmianami w strukturze swojej kwadratowej czaszki, ale efekt jest niczego sobie, nieprawdaż?

REDAKCYJNY PLAYBOY

"[...] Jak to jest z Kalim i laskami? Czy on jest redakcyjnym playboyem? [...]"

Krzysiak, Mikołów

Xeli nie lubi bywać asmotny uwielbia przebywać w towarzystwie lasek, więc na powodzenie nie narzeka (szczególnie w okresie wakacyjnym), choć w porównaniu do Szufelki i jego ureku osobistego wypada bardzo blado. Ale tylko patrzeć jak niedługo zacznie nosić obrączkę, bo od pół roku "chodzi" wciąż z tą samą dziewczyną (co do niego zupełnie nie pasuje) i "wydaja się" być wiernym. Ha, ho, ho!



OCENA SUBIEKTYWNA...

"[...] 1> Mam małe zastrzeżenie do jednej ze składowych oceny rzywalności - "miesiąc". Nie wydaje mi się, aby była ona potrzebna, bo chyba nikt z Was nie gra w każdą jedną gierkę miesiąc, aby móc obiektywnie ocenić, jaki stopień zadowolenia można osiągnąć po tym czasie. Może się mylę, ale wróżkami to chyba jeszcze nie zostaliście. Wnioskuje tak, gdyż sam jestem Graczem od wielu lat (..) i maksymalnie mogę przewidzieć, czy gierka będzie mi się podobać za tydzień (o miesiącu nawet nie myślę) 2> Reklam nigdy za dużo!!! Akurat tak się składa, że w Olsztynie jest raptem kilka firm, które sprzedają gierki i sprzęt do Plejaka. Gdy przeszło rok temu chciałem kupić GT, to byle tragedia - obszukałem wszystko co się dało, a i tak nie znalazłem. I gdyby nie PE, to nie kupiłbym sobie tej gierki. A poza tym nie ukrywajmy, że KAŻDA reklama to jest kasa - nie będzie reklam, to za PE nie będziemy płacić ok. 6 zł, tylko 26 zł. A jak komuś się nie podobają reklamy, to może przewinąć tych kilka stron i na nie nie patrzeć [...]"

Ciepły, Olsztyn

Fakt, oceny składowe za rzywalność - "miesiąc" - przeważnie są przez nas wysysane z palca, tworzone na podstawie głosu intuicji. Rzadko opatrzność pozwala nam szarpać namiętnie w jeden tytuł dłużej niż 2 tygodnie. Staramy się jednak jak możemy, rozmyślamy przy piwie, co by ocenę w tej kategorii przedstawić jak najbardziej obiektywną. Czasami zdarza się komuś wtopić, ale wszak nikt nie jest doskonały, a już na pewno nie my. zg(Red.)ai.

KAPUCHA - NIE!

"[...] Dlaczego Kali tak się czepia kapuścianstwa w mordobiciach? [...]"

Adrian, Kłodzko

Bo ten człowiek żyje w innym świecie. Chce z Polski zrobić drugą Japonię, w której to łudziom będzie bardziej zależało na zrobieniu ładnego widowiska i honorowej walce, niż na zgarnięciu nagród. A poza tym brzydzi się oszustwami i cheatami w grach - taki to pedantyczny chłopek. Jako że ja nie stronię od chamowatych możliwości Lela w TK3, to zawsze nasłucham się od Kalego na mój temat różnych pikantnych rzeczy.

W SPRAWIE KONIA...

"[...] Piszę do Was, bo martwię się o MANIAKA. Nie odzywacie się na łamach PSX EXTREME, więc może nastał na to już najwyższy czas? [...]"

Maciek, e-mail

Nie wiem, czy zauważyłeś, że "Grupa 69" (Wydawca PSX EXTREME) nie ma zbyt wiele wspólnego z MANIAkiem (Wydawca - K2O). Zostaliśmy po prostu wynajęci i robiliśmy swoje. Niestety, Wydawca zawiesił MANIAKa, więc nie mieliśmy nic do gadania. Co się będzie działo w przyszłości - tego nikt z nas nie wie, ale bądźmy dobrej myśli.

Po zawieszaniu pisma już 2 osoby przeszły do PE i teraz piszą tekaty dla NAS.

KONIEC SZOPEKI

"[...] Rozgryzłem Cię HIFIE. HiV to tylko kawa, tak naprawdę nazywasz się T-VIRUS. Hordy Zombiaqf w Racoon to Twoja sprawa! To, co zrobiłeś Chrisowi nie ujdzie Ci na sucho. Chłopcy ze "S.T.A.R.S." już po Ciebie jadą!!! [...]"

Andrzej M., e-mail

Kurna, wydałeś mnie... Nu zaic, pagadi!!!

TE GĘBY...

"[...] Chcę mieć pod Windowsem tapety z Waszymi gębami!!! Co mogę zrobić w tej sprawie? PS: Sorry za charakter pisma, ale inaczej nie umiem) [...]"

Bezwerch, e-mail

Masz tu 1 kawałek mordki Ścierwa i czekaj na kolejne części tapety...

Nic prostszego - udaj się na naszą nieoficjalną stronę internetową, a znajdziesz tam pokaźną kolekcję zdjęć, które możesz śmiało wrzucić na tapetę pod "Łyndołza". Cóż, charakter pisma masz rzeczywiście wyjątkowo paskudny - na przyszłość proponuję używać któregoś z krojów "Times")))
Tak przy okazji - czy każdy kuma, że czcionka "Times" została stworzona na potrzeby pisma (USA) o tej właśnie nazwie ?

DZIEWCZYNY RŻNĄ LEPIEJ...?

"[...] 1> Dlaczego zdecydowana większość maniaków PSX uwielbia serię TEKKEN? 2> Mój brat pyta: "Dlaczego jesteście takimi debilami?" PS: Dziewczyny rżną lepiej niż płeć NIEDOSKONAŁA!!! No .. [...]"

Kaśka, Jelenia Góra

1> Być może dlatego, że w ich przekonaniu to właśnie seria TEKKEN jest najlepszą spośród wszystkich im znanych, pod czym grono redakcyjna PE podpieuje się wszystkimi możliwymi członkami. 2> Be nam z tym dobrze i do twarzy. ad. PS> O nieee!!! To faceci rżną zdecydowanie lepiej)... A tek między nami - o ce chodzi..? Czy myślimy o tym samym ?

BĘDZIE ZGON

"[...] Nie zgadzam się za stwierdzeniem, że PSX umiera (któryś tam numer PE - przyp. HiV'a). Gdy PS2 pojawi się w Europie, ceny gier na PSX spadną. Posiadacze nieprzerobionych konsol będą mogli kupować oryginały za taniochę i dopiero wtedy zacznie się najwspanialszy okres w ich życiu. Jednak nie oszukujmy się - PSX umrze, ale nie tak szybka .. [...]"

Kubeł, ???

Tak z pewnością będzie, jednak wtedy Sonomaniacy będą się skręcać z bólu, że nie stać ich na PS2! I niechaj opatrzność sprawi, aby tak nie było.
PSX rzeczywiście tak szybko nie umrze. Dlaczego?

ROZWIĄZANIE MULTIKONKURSU

Ze zdziwieniem stwierdzamy, że na konkurs ten przyszło bardzo mało odpowiedzi. Pomimo naszego poziomu trudności dostaliśmy zaledwie jedną dziesiątą tego, co zazwyczaj przychodziło na konkursy "extremalne" wylęgarnia. I tak na konkurs CYTATKI znaleźli się tylko 3 prawidłowe odpowiedzi - koszulki otrzymują: Sławomir Walitski, Kościan; Tomek Janicki, Wrocław; Piotr Jaworski, Świnoujście. Konkurs KADRACIK cieszył się największym zainteresowaniem. Nagrody w postaci Memorek otrzymują: Marcin Talar, Dąbrowa Tarn.; Karol Stankiewicz, Gryfino; Mariusz Walczak, Konin; Marcin Warkoch, Goleniów; Adam Postawka, Rybnik.
WIEŃKA nieżnym sprawia sporo kłopotu, bo część podstawnych pose Was hasał burnsie EXTREME zamiast NAGRODA. Zwycięzcą został Artur Marciniak z Łodzi, który otrzymuje ACTION REPLAY (EXPLORER).
Konkurs WYOBRAŻEK wydawał nam się nie do rozwiązania, jednak otrzymaliśmy 3 prawidłowe odpowiedzi (TARZAN, WU-TANG, TONY HAWK'S...). Dwie nagrody otrzymują: Andrzej Krysiak, Poznań; Przemek Osowski, Ostrołęka Śląska. Gratulujemy! Nagrody przesłamy pocztą.

Być może dlatego, że na całym świecie po dziś dzień sprzedane ponad 90 mln PSX'ów i system wciąż nie traci na popularności, a wręcz przeciwnie. Jednego możemy być pewni - PS2 także zeskerbi sobie serca maniaków gier wideo, lecz nie tylko - możliwość odtwarzania filmów DVD to wielki jak przeładowanie kolnie!

SZEREGOWIEC RYAN...

[...] Jestem w wojsku (...) Nie mogę grać w jednostce ( ) Niedługo przysięga, więc nareszcie kupię kolejny numer PE i porządnie pogram (...) Korespondnję z kumplem z innej jednostki (.) W jego jednostce jest wielu fanatyków PSX zarówno wśród szeregowców jak i kadry (...) Przełożeni kazali mu przywieźć PSX'a do jednostki - w zamian dostał dodatkowy 1 dzień urlopu i ma luzy. Grywa z nimi nocami, ma mniej obowiązków i zapewniony dostęp do PSX EXTREME (...) On ma lepiej niż w domu, bo przełożeni KAŻĄ mu grać!!! Czasem budzą go w nocy i rozkazują przechodzić jakieś trudne momenty bo nie dają sobie rady. Dziwne, co nie? [...]"

Zienia, Chorzów (służba w Koszalinie)

Hm, trepy nie dają sobie rady i budzą biednego szeregowca, co by przechodził za nich trudne momenty? Zatem trepy są tamerami. Brrr, jak sobie pomyślę, że i ja mogłem zostać wciągnięty w to bagno to aż mnie w ch**u drza... Myszą by pewnikiem chciał z granatami po poligonie szusować i "trikutce czesać" ale ja zdecydowanie wolę siedzieć przed TV i się opierniczać (jak zwykle - toż to moje ulubione zajęcie i oddaję mu się bezgranicznie, hehhe!). Wracając do tematu - wypada mi tylko współczuć Ci, że trafiłeś do tak nędznej jednostki. Cóż, zrób z siebie głupa, a na pewno wrócisz szybko do domciu i będziesz mógł grać (znam kilka ciekawych, 100% sposobów więc śmiało pisz list, jeśli jesteś zainteresowany...)

NIEMOŻLIWE...

[...] Czy aby zostać zgRed, umrzeszkrzyć pisać stale dziwne/dziwne tłumaczenia?[...]"

???, Lublin

Raczej coś w tym stylu) Po pierwsze - zg(Red)em nie można zostać - temat został swojego czasu wyjaśniony. Po drugie - jeśli już byśmy mieli reflektować na jakichś nowych współpracowników to obowiązkowo musieliby nam przedłożyć świstki zapewniające o ukończeniu 24 lat odchowanej dwójce dzieci, znajomości 6 języków i 8 dialekowschodnich dialektów, oraz skończonych 4 fakultetach pełnej dyspozycyjności, dużym miaazkaniu i nowym, japońskim samochodzie. Mamy małe wymagania...

DOBROCZYNCY...

"[...] 1> Skąd macie gry, konsole i inne bajery? Kupujecie je, czy otrzymujecie za darmo od firm i sklepów handlujących sprzętem? 2> Kiedy ukażą się recenzje następujących gier (H. tu autor twardo wylicza tytuły z kosmosu...)? [...]"

Rajzer, Bochnia

1> Słuchaj, tak źle to z nami nie jest, ale gdybyśmy chcieli kupować wszystkie gry, to by nee zabrakło. Wiadomo - "japońce" musimy sprowadzać sami, ale europejskie firmy przysyłają nam gry - wszak leży to w ich interesie. Jeśli chodzi o sprzęt do testowania, to spoko - rodzimi handlarze podsyłają nam różne zabawki, które torturuje Norby z kolei gadżety przynosi nam św. Mikołaj. 2> Recenzje tych gier ukażą się w PE wkrótce po tym, jak ujrzą one światło dzienne i będą zerywać półki sklepowe. Wcześniej nie ma bata)

"KĄCIK WIEJSKICH GŁUPKÓW"

"[...] 1> Ponieważ Ścierа jest kosmitą, więc dlaczego nie występuje w serialu "Trzecia planeta od Słońca"? 2> Gratuluję nowych "Kącików...", ale brakuje jeszcze dwóch "Kącik alienów" i "Kącik wiejskich głupków" [...]"

Paweł, Twardogóra

1> Bo Ścierwo nie wie, która to planeta (twardo upiera się że to Mars).. 2> Myślimy nad tym jak cholera... nie dotarło...

OPĘTANY

"[...] 1> Czy jesteście Ziemianami? 2> Czy nie uważacie, że jesteście obserwowani? 3> Czy byliście uprowadzeni przez UFO? 4> Czy odczuwacie potrzebę zniszczenia wszystkich osobników z pozaziemskiej cywilizacji? (.) Dobra, kończę... Aha... Uważajcie - Oni są wśród Was!!! [.]"

Radek, Ziemia

W sumie (prze)Ścierа(dło) wydaje się kosmitą bardziej kompetentnym niż ja, aby odpowiedzieć na te pytania, ale niechaj stracę) 1> Nie możemy oficjalnie tego ogłosić, bo "Men in black" ostrzą sobie na nas ząbki... 2> Tak, np. ostatnio w centrum Katowic 3 blondynki pod pretekstem polknięcia się (wszystko naraz... dziwne...) wpadły na mnie i podziękowały... 3> Każdy dzień przynosi nowe doświadczenia... 4> Tak, zasiadamy wtedy przed Soniekiem i wyrywamy chwasty!

OPISY DLA MAS

"[...] Pracuję od rana do nocy i gdyby nie opisy które drukujecie - nie miałbym czasu, aby do wszystkiego dochodzić na własną rękę [...]"

???, ???

No i dobrze, że są ludzie którym nasze opisy ułatwiają życie. Wszak właśnie po to nad nimi ślęczymy po nocach, tracimy zdrowie i nerwy...

ROZWIĄZANIE PLEBISCYTU NA NAJLEPSZĄ OKŁADKĘ

Nie daliście ciała. Przyszło sporo kartek. Po podliczeniu głosów tytuły najlepszych okładek przyznajemy numerom 16, 20 i 26, zaś najgorsze covery to 1, 3 i 7 (zobaczcie do działu prenumeraty co i jak wygląda, bo nie chcemy marnować miejsca). Nagrody w postaci 3 miesięcznych prenumerat otrzymują: Miron Morka, Sosnowiec; Paweł Kucia, Kamowice; Sławomir Wolński, Kościan; Bogdan Bańko, Łódź; Marek Lachowicz, Gdynia; Przemysław Nanach, Toruń; Mariusz Macioszek, Szubin; Tomasz Wojciechowski, Wrocław; Henryk Matraszek, Chodzież i Adam Postawka, Rybnik. Pięć koszulek PSX EXTREME otrzymują: Krzysztof Orawski, Piekary Śl.; Dawid Chmielewski, Dobrzyń; Hubert Haltas, Poznań; Magdalena Kaczmarek, Elbląg i Martin Michalak, Raszel. Dziękujemy za zainteresowanie i gratulujemy szczęśliwym zwycięzcom.

TIPS&TRICKS

feel effect

rządzi w swojej klasie, więc kody do tej gry pewnie też są cenne i poszukiwane. Oto one (zanim zaczniesz je wklepywać musisz wejść w ekran z opcjami i ustawić kursor na przycisku 'Credits').

L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ▲ ■ → ■ nieskończona energia
L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ▲ ■ ↑ ● wszystkie bronie
L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ▲ ■ ← maksimum amunicji
L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ↑ ↑ ↑ ↓ ciągły ogień
L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ▲ ■ ↓ **R1** natychmiastowa śmierć przeciwnika po jednym strzale
L1 ▲ ↑ ↓ ● ● ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ wszystkie zagadki logiczne rozwiązane
↓ ↓ ↓ ▲ ↓ ↓ ↓ ■ ← ekspertów

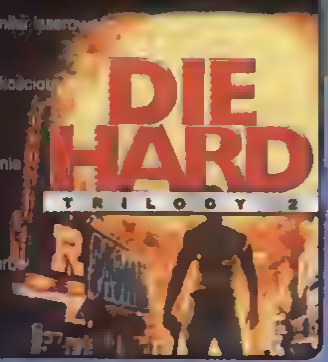
Porcję kodów do DHT2 rozpoczniam od kombinacji na wybór etapu. Aby tego dokonać, w menu głównym musisz nacisnąć: **L1, L1,** ● ● ■ ■ Na początek kody wspólne dla wszystkich części, a potem zajmę się już z osobna każdą z trzech "sekcji" gry. **UWAGA!** Zanim zaczniesz wklepywać jeden z kodów, musisz zatrzymać grę.

▲ ▲ ● ● **L1, L2** - nieśmiertelność
■ ■ ● ● **L1, L1** - wszystkie bronie (nie działa w jeździe samochodem)
L1, L1 R1, R1, ●, ● - nieskończona amunicja (nie działa w jeździe samochodem)

KODY DLA STRZELANINY TP
● ▲ ▲ ■ - widok z "oczu"
▲ ▲ ▲ ■ ■ ■ - dawna kamera
L1, L1 ▲ ▲ **L1, L1, L1** - wyłączenie celownika laserowego
L1, R1, R1, L1 - powolne rakiety
R1 R1, L1 L1 ▲ ▲ - tryb "wielkich głów"
● ■ ▲ ▲ ■ ● głównym bohaterem jest kaczka
● ● ■ ■ **L1, L1** - tryb "Funk"

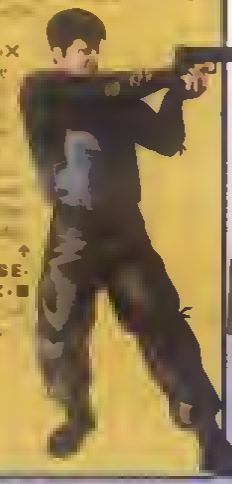
KODY DLA "CELOWNICZKA"
■ ■ ▲ ▲ ● ● - automatyczne przeładowanie
▲, **L1** ▲, **L1,** ▲ **L1** - spowolnienie
L1, R1, R1, L1 - powolne rakiety

KODY DLA JAZDY SAMOCHODEM
L1, L1, R1 R1 ● ● nieograniczona ilość turbo
L1 R1, ■ ■ **R1 L1** - nieograniczony czas
■ ■ **L1, L1,** ▲ ● jazda w deszczu
L1 R1 R1, L1 L1, R1 - brak przeciwników
● ● ■ **R1, R1** ● **L1** ● inny samochód

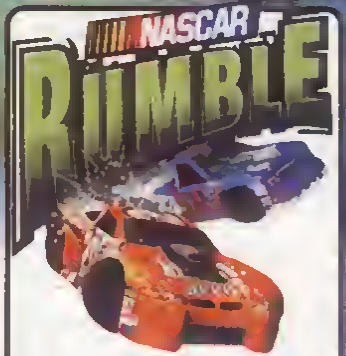


Syphon Filter 2

Na [illegible] długo [illegible] zekwi[illegible] hitu sprzed roku. W bieżą[illegible] [illegible] tydzi[illegible] [illegible] psach też nie zapomnieli [illegible] podświetl opcję 'Map' [illegible] jednocześnie
→+**L2**+**R2**+●+■+**X** pojawi się opcja do [illegible] "Briefing" i [illegible]
→+**L1**+**R2**+●+**X** [illegible]
+**L1**+**R2**+**SELECT**+●+**X**+■ [illegible]



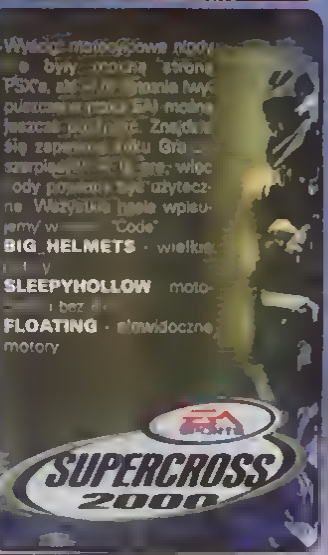
NASCAR RUMBLE



Wprawdzie tytuł ten jest już trochę stary (ponad półtora miesiąca, heheh), ale kodów nie zamieszczaliśmy. W dodatku NASCAR RUMBLE jest dość kulawy, ale cóż - podanie jednego kodu nie zaszkodzi. Otóż jako hasło (Password) wpisz **"COPSAUSNAA"** dzięki czemu odblokujesz wszystkie trasy oraz legendarnych kierowców.

SUPERCROSS 2000

Wyścigi motocyklowe rządzą [illegible] były [illegible] "stałem" PSX'a, ale [illegible] wyprzedzić w roku 2K [illegible] można jeszcze [illegible]. Znajdziesz się zapewne [illegible] roku. Gra [illegible] szaleńcze [illegible] więc kody powinny być użyteczne. Wszystkie hasła wpisujemy w [illegible] "Code".
BIG_HELMETS - wielkie [illegible]
SLEEPYHOLLOW moto[illegible] bez [illegible]
FLOATING - [illegible] motory



NHL: ROCK THE RINK

Aby rozegrać mecz we dwójkę na arenie King of the Rink musisz na tytułowym ekranie nacisnąć: **SELECT** ▲, **R2 L1,** →, ←, ↓, **X**
To wszystko heheh

GAME SHARK

A teraz kolej na kody do Game Sharka. Muszę przyznać, że zamieszczam je z drżącymi rękami, bo prawda jest taka, że na niektórych urządzeniach tego typu kody działają poprawnie, a na innych nie. I nic na to nie możemy poradzić. Jeśli więc jakiegoś kodu nie da się u Was odpalić, nie dziwcie do mnie i nie gwałćcie o działające kody, bo po pierwsze innych nie ma, a po drugie nic na to nie poradzę, hehe. No to lecimy i życzę udanego wklepywania.

URBAN CHAOS

Nieskończona energia
80194F44 00C8
80194F6C 00C8
Nieskończona amunicja
80194F6A 010E
Rozpoczynasz grę z pistoletem
80194F64 0008
Zatrzymanie czasu
80197184 2B28
Nieograniczony [illegible] chód
8019439E 012C

Nieskończona energia
800F1D0C 03E7
Nieograniczone energie magiczne
801051E0 03E7
Nieograniczona ilość złota
801051D0 FFFF
Maksymalna siła
800F1D0E FFFF

CRUSADERS of Might and Magic

Zawsze kończysz na pierwszym miejscu
8009D058 0001
Nieograniczona liczba dopałek
80050B86 2400
Nieograniczony czas
800972DE 0063
Maksymalna ilość gotówki:
800966B4
Odblokowanie tras i łódek na poziomie Medium:
300A2245 0000
300A223D 0000
300A2240 0000
Odblokowanie tras i łódek na poziomie Hard: 300A2243 0000
300A223F 0000
300A2244 0000
Odblokowania bonusowych tras i łódek
300A223C 0000
300A223E 0000
300A2242 0000
300A2241 0000
300A2247 0000
300A2248 0000
300A2246 0000

BATTLETAN GLOBAL ASSAULT

Nieskończona ilość czołgów
800E3DC0 0063
Nieograniczona ilość amunicji
D0042E48 FFFF
30042E4C 0064

STREET SK8ER 2

Nieograniczony czas:
80036520 1F34
Zawsze maksymalna prędkość:
8003953C 04A4
Zmiany odpowiednich parametrów dla wszystkich zawodników (zawsze na maksimum):
Prędkość: 301FA8B0 000F
Przyspieszenie: 301FA8B1 000F
Zwrotność: 301FA8B2 000F
Energia: 301FA8B3 000F
Skok: 301FA8B4 000F

rollcage Stage II

[illegible] dla wersji europejskiej)
Natychmiastowa wygrana
D00C2A4C FFFE
Odblokowanie wszystkich bonusów: 30019DBE 0010
[illegible]
30019DF0 00FF
30019DF2 0000
30019DF4 0000

Odblokowanie wszystkich misji
8014AF3C 0015
Wszystkie bronie i przedmioty
8012A5B0 FFFF
8012A5B2 FFFF
Nieograniczona amunicja do 9mm
3012A5C2 0063
Nieograniczona amunicja do Silenced 9mm
3012A5BE 0063
Nieograniczona amunicja do .45.
3012A5C6 0063
Nieograniczona amunicja do M-16.
3012A5CA 0063
Nieograniczona amunicja do HK-5
3012A5D2 0063
Nieograniczona amunicja do Silenced HK-5 3012A5CE 0063
Nieograniczona amunicja do PK-102
3012A5D6 0063
Nieograniczona amunicja do Shotgun
3012A5DA 0063
Nieograniczona amunicja do UAS-12
3012A5DE 0063
Nieograniczona amunicja do G-18
3012A5E2 0063
Nieograniczona amunicja do BIZ-2.
3012A5E6 0063
Nieograniczona amunicja do K3G4
3012A5EA 0063
Nieograniczona amunicja do H11
3012A5EE 0063
Nieograniczona amunicja do Sniper Rifle
3012A5F6 0063
Nieograniczona amunicja do Silent Sniper Rifle
3012A5F2 0063
Nieograniczona amunicja do Nightvision Rifle
3012A5FA 0063
Nieograniczona amunicja do M-79
3012A60E 0063
Nieograniczona amunicja do Tear Gas Launcher
3012A62A 0063
Nieograniczona amunicja do Crossbow
3012A5FE 0063
Nieograniczona amunicja do Incendiary Grenades.
3012A612 0063
Nieograniczona amunicja do Nerve Gas Grenades
3012A616 0063
Nieograniczona ilość C4
3012A61A 0063

Syphon Filter 2

HYDRO THUNDER

Zawsze kończysz na pierwszym miejscu
8009D058 0001
Nieograniczona liczba dopałek
80050B86 2400
Nieograniczony czas
800972DE 0063
Maksymalna ilość gotówki:
800966B4
Odblokowanie tras i łódek na poziomie Medium:
300A2245 0000
300A223D 0000
300A2240 0000
Odblokowanie tras i łódek na poziomie Hard. 300A2243 0000
300A223F 0000
300A2244 0000
Odblokowania bonusowych tras i łódek
300A223C 0000
300A223E 0000
300A2242 0000
300A2241 0000
300A2247 0000
300A2248 0000
300A2246 0000

ROAD RASCALS

Nieskończona ilość pieniędzy:
000101E0 FFFF
000101E2 0FFF
Szybkie zdobywanie [illegible]
E015FF00 0000
3015FF80 0008
Zatrzymanie czasu
[illegible] 2400
Odblokowanie tras kategorii A:
30010204 0001
Odblokowanie tras kategorii B:
30010206 0001

TOMB RAIDER Last Revelation

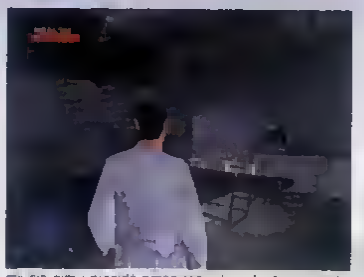
Pozwala on na użytkanie wszystkich przedmiotów już na początku gry. Podziękowanie dla Tomka Dubickiego z Międzylesia za przesłany kod. Sprawdzony tylko z europejską wersją gry.
800AC41A FFFF
800AC41C FFFF
800AC424 FFFF
800AC426 FFFF
800AC428 FFFF
800AC42A FFFF
800AC42C FFFF
800AC42E FFFF
800AC430 FFFF
800AC432 FFFF
800AC43A FFFF
800AC436 FFFF
800AC438 FFFF
800AC43A FFFF
800AC422 FFFF

ciąg dalszy ze strony 76

NOWY JORK, USA: DZIELNICA BIEDOTY

Zadania
Spotkaj się z Teresą przy helikopterze

Zastrzel pająca z lewej za nim (również po lewej) jest uliczka za skrzynką w której znajdziesz kamizelkę Wróć do głównej ulicy i trzymając się jej prawej strony zlikwiduj snajpera z dachu naprzeciwko Przy różowej ciężarówce skręć w prawo rozwal zaczajonego w bramie elegancika i zajrzyj w uliczkę naprzeciw - jest tam G-18 gdy go weźmiesz z dachu budynku przy którym stoisz zacznie do Ciebie grzać jakiś klient Zdejmij go Droga skręca w prawe kiedy będziesz miał PAWN SHOP, strzel w klódkę na jego drzwiach to zobaczysz coś ciekawego Wykończ obydwu sprzedawców i przejdź przez oszklona dotychczas ladę, z lewej strony znajduje się korytarz Za jednym z zakrętów (z prawej) stoi jeszcze jeden chętny na ołów a następny zakręt otwiera drogę do sali z dziurawym dachem i półkami pośrodku Nikogo tu niema, zabierz więc leżący w skrzynce pod ścianą M-16 Wyjdź drzwiami naprzeciwko z okna po prawej wygląda jakiś frajer, po lewej masz skrzynkę z kamizelką Po czerwonej skrzyni naprzeciw wyjścia możesz wspiąć się na dach. Gdy tylko tam wleziesz z lewej zeskoczy krawaciarz i musisz palnąć go dość szybko w łebek Skontaktuje się z Tobą Teresa, przekazując Ci informacje o biednych policjantach z oddziału antyterrorystycznego wykańczanych przez snajperów Po wentylatorze wspnij się na dach z lewej załatw tamtejszego gangstera drugi nadbiegnie z górnych dachów więc też się z nim rozlicz Jeśli potrzebujesz zabierz jego kamizeleczkę i wspnij się teraz na niski murek okalający dach Z niego opuść się na niebieski baldachim, usłyszysz wrzaski gościa ze SWAT Zeskakując z daszku po jego lewej stronie zobaczysz skrzynkę z kolejną kamizelką Leć naprzód na rogu zobaczysz ciała dwóch policjantów niestety nie udało im się Ponieważ nagle kieś zaczął strzelać Ci w plecy dobiegnij do radiowozu schowaj się za nim Masz stąd łatwy strzał do gościa wychodzącego zza rogu Niestety teraz musisz wrócić i zająć się snajperami na ulicy z niebieskim daszkiem na który wcześniej zeskoczyłeś Gdy już się z nimi uporasz zejdź rampą naprzeciw sklepu SILVER S GYM znajdziesz się w piwnicach płonącego budynku Żeby było weselej Teresa przekaże Ci wieści o możliwości rychłej eksplozji Pamiętaj o tym by nie wlazić do ognia. Omiń z lewej kocioł (czy co to tam jest te brązowe) i leć do pasażu - uwaga na gościa z prawej Jednocześnie zza pieców wyjdzie dwójka następnych idź w na górę w prawo, Teresa wspomni coś o systemie zraszającym więc spójrz teraz na lewo, na dymiące cztery kwadraty podłogi Opuść się niżej w miejscu gdzie są - tuż obok jest szukany przez Ciebie przełącznik. Odwróć się i wykończ nadbiegających idiotów Po pochyłni przedostań się na górę do prałtopodobnych urządzeń przy których byłeś już wcześniej Zauważ, że zgasł się ogień blokujący przejście na lewo od prałek Idź tam Kiedy tylko wejdziesz w korytarz, wejście za Tobą zagrodzi belka płonącego drewna Idź troszeczkę naprzód Po lewej też spadnie belka wyskoczy też stamtąd snajper ale jest na tyle głupi że wlezie w ogień i się stajczy Pozostaw po sobie kamizeleczkę Oki, jeszcze jeden do eliminacji Korytarz wiedzie w prawo na jego końcu jest pokój z dwoma strzelcami (jeden stoi schowany za stołem, drugi [illegible] po prawej) Wskocz na stół (gdy już ich naturlić pozabijasz) i wdrap się piętro wyżej Wychodząc spójrz w prawo masz tam dwóch bolków do rozwałki (kamizelka), idź korytarzykiem i wyczyść pokój po lewej z elementów niepożądanych Wróć na [illegible] uważaj na gościa wyskakującego zza rogu dalej jest już pomieszczenie z drugim snajperem Gdy jego serduszko przestanie wystukiwać już jakiśkowiek rytm wyjdź przez okno na plac z radiowozem Idź [illegible] załatw trzech - [illegible] na [illegible] w [illegible] znajdującą się naprze- [illegible] baldachimem na który wcześniej udało Ci się zeskoczyć Z rogiem czeka na Ciebie kretyn zaj-



mą się nim i przejdź przez rozwaloną kratę (przeciąg się) gdy będziesz raijał placyk z czymś co kiedyś mogło być huśtawką odezwie się do Ciebie Twoja partnerka Dostaniesz nowe zadanie polegające na uratowaniu tyłków oficerów SWATU u O rany czego ich tam uczą że se nie potrafią sami poradzić. Przejdź na drugi dzieciniec i posłuchaj co waja do Ciebie klient z policji Długo się nie naprodukuje bo dostanie w łeb samochodem Z bramy w głębi wyskoczy dwóch kolesi w tym jeden z granatem, tych już można zdjąć Głupka na dach po lewej możesz ułpić tazerem (ale tym pneumatycznym dalekozasięgowym) Idź dalej w przejściu z lewej strony schował się granaciarz, gdy go zlikwidujesz wróć do bramy przy której pali się samochód. Odstrzel głowę głupkowi przy szlabanie i leć w prawo, w pokoju obok jest luzik. Skręć w prawo do przejścia z napisem COURT YARD Stoi tam policyjne autko tuż obok niego klęczy jakiś gostek (ale go nie zabijaj) Gdy się odezwie okaże się, że to dziewczyna. Pomoże Ci przedostać się przez plac ze snajperami stojącymi w oknach - ładna snajperska pozycja Wykończenie ich nie sprawiłoby trudu nawet sześciolatkowi W chwilę później kobieta coś się pochrzani i będzie chciała Cię aresztować, ale nic z tego Ruszaj w lewo po schodach na górę Zabij laceta w garniturku i idź korytarzem bez zbędnych bocznych skrętów Za rogiem stoi Stevens trzymając świeżo poznaną przez nas policjantkę Niestety dziewczyna szybko zostanie zastrzelona, a nas przed pewną śmiercią uchroni wybuch.

NOWY JORK, USA: DZIELNICA BIEDOTY

Zadania
1. **Zabij Stevensa**
2. **Uciekaj helikopterem wraz z Teresą**

To Teresa uratowała Twój tyłek przed Stevensem, straciła całe swoje wyposażenie więc da Ci czterdziestkę piątkę Od tej pory masz dbać, by jej się nic nie stało (Teresie, nie czterdziestce piątce). Przy rurze z lewej leży pudło z kamizelką biegnij za dziewczyną nie przejmując się zbytnio przeciwnikami Jeśli jednak uda Ci się ją w jakiś sposób zgubić - spójrzyj na radar, Teresa to ta niebieska kropeczka Dobiegniecie razem do miejsca gdzie droga się skończy Odwróć się i gnaj przed siebie zabijając pojawiających się w cudowny sposób krawaciarzy Skręć w najbliższe lewo, później w prawo prosto i w lewo znów trochę prosto i jeszcze raz w lewo Po lewej stronie będziesz miał przejście do sterowni. siedzi w niej dwóch misiów (head shot mile widziany) Przełącz wajchę znajdującą się z tyłu sterowni, skontaktuje się z Tobą Teresa. Przy wejściu do pomieszczenia, w którym się znajdujesz pojawiło się coś brzydkiego Zlikwidować. Wróć teraz do miejsca gdzie czekała Teresa, nie ma jej już tam więc zejdź na dół (już można) Wsapnij się jedyną możliwą drogą do tunelu po lewej tradycyjnie już wykończ strażników i przejdź na prawą stronę tunelu Trzymając się tej ściany dotrzesz do kolejnego punktu sterowniczego Wykończ obsługę i cały czas idąc prawą stroną znajdziesz skrzynkę z kamizelką. Wskocz na rurę wiszącą nad ściekowiskiem i przedostań się po niej na środek tu wyceluj w grzebiących Cię kryminalistów (radzę wybrać broń o dużej ilości kul w magazynku gdyż nie będzie można przeładować) Trochę jak zwykle, pomoże Ci Teresa. Wbiegnij do tunelu gdzie ujrzysz jak krawaciarzami zaopiekowało się Twoja towarzyszka, a już wkrótce zobaczysz ją samą Zobaczysz też Stevensa Wykończ trójkę brzydali i leć na podjazd po lewej radzę się pośpieszyć, bo inaczej Twoja partnerka będzie miała kłopoty z przeżyciem Wchodząc na salę za podjazdem uważaj na jadącą na Ciebie furgonetkę - rozwali się na ścianie Podczas gdy Teresa będzie załatwiać straże Ty leć w lewo i jeszcze raz w lewo. natychmiast zabij czamucha - inaczej Twoja partnerka zginie Teraz poczekaj aż koleżanka wrzuci granat gazowy do pomieszczenia z bandą debili (ale za to uzbrojeni są wszyscy w M-79) przełącz się na H-11 (albo inną szybkostrzelną broń) i zabij ich wszystkich. Leć po schodach na górę i trzymaj się prawej strony Wykończ gościa z H-11, później dwóch następnych - generalnie co piętro będziesz miał co robić Na jednym z nich, a będzie to poziom czwarty, jest wyjście na parking. Załatw obsługę to zobaczysz krótką scenkę z Teresą Ponownie zobaczymy naszego ukochanego Stevensa - nie ma co słuchać jego durnych gadek, chyba ze chcemy się narzrać z tym świstem Gdy już go zastrzelimy, zobaczymy krótki filmik pokazujący kto był zdrajcą. Chance To gnój a ja mu uratowałem życie Teresa co prawda zareagowała dosyć szybko ale Chance jest w pełni opancerzony i niestety gościówa odwala kitę

NOWY JORK, USA: PARKING SYKES'A

Zadania
Wyeliminować Chance a

Ponieważ nasz przeciwnik ma na sobie zbroję kewlarową nie za bardzo jesteśmy mu w stanie cokolwiek zrobić ale spoko Odwróć się w prawo i leć do helikoptera. Z jednej jego strony możesz wyciągnąć kamizelkę, z drugiej UAS-12 - szybkostrzelną strzelbę Uważaj być nie zahaczył o któreś ze śmigieł maszyny to kończy się dla Ciebie fatalnie UAS-12 co prawda też zbyt wiele Chance owi nie robi (za to mocno go odrzuca) ale gdy umiejętnie się ustawimy będziemy mogli strzałami wrzucić gnoja na wirnik śmigłowca Póki co wlećmy na rampę za helikopterem po prawej Chance zacznie rzucać granatami, wykorzystajmy tą chwilę na przełączenie broni na UAS-12 Zajęty rzuceniem głupol będzie to robił nawet gdy wyjdziemy z rampy z powrotem na lądowisko Ustawiamy się w jednej linii z Chance'm i tylnymi łopatami helikoptera Czas by nasza nowa strzelba pokazała co potrafi Cztery strzały i gościu zostaje zmielony przez śmigłiwo Jeszcze tylko dość smutne outro i zegnamy się z Gabrielem Loganem, choć z tego co mówi demko na niezbyt długo. Koniec gry

SASZA